Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 29 - NOVEMBRE 1994
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992
Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
Rie Zushi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Claudio Cazzoli, Cedric Littardi, Roberto Maurizzi, Luca Raffaelli, Filippo Sandri, Simona Stanzani, Mauro Trabisondi, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Andy Bogard, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear vengono convocati alla Città dei Demoni per il campionato mondiale di arti marziali, ma scoprono ben presto di essere caduti in una trappola tesa loro da Geese Howard: il vecchio nemico dei nostri eroi è stato strappato alla morte dall'oscuro re Butei - che ne ha fatto un suo adepto - e ha imprigionato Andy, fratello di Terry, nel Palazzo d'Oro situato al centro della città. I motivi di questa operazione sono quanto meno ambiziosi: re Butei è deciso a divenire l'unica grande divinità del nostro mondo, e per questo desidera avere un esercito composto unicamente dai più mortali combattenti della Terra. Terry e compagni si avventurano così verso il Palazzo d'Oro per liberare Andy, senza sapere di stare affrontando in realtà... un esame!

ISSHUKU IPPAN

Ovvero... Chi non ride un gaùrro è-è! Chi non ride... Ecc...

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. La affascinante Sayoko Mishima, invece, cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di 'Reginetta dell'Università' e assieme a suo cugino Toshiyuki Aoshima indaga sugli strani poteri di Belldandy. Nel frattempo, la sorella maggiore della dea, Urd, continua a cercare un sistema per far sì che Keiichi si decida a essere più passionale con Belldandy, mentre la infernale Marller, demone di 1^ categoria senza limiti dell'Agenzia Demoni di Disturbo, cerca di distruggere l'armonia della compagnia. Chi ci riesce, anche se involontariamente, è Skuld, che raggiunge le sorelle maggiori Belldandy e Urd per invitarle a tornare ad Asgard: il sistema di controllo Yggdrasil è in pericolo, e se i fastidiosi 'bug' continuano a infestarlo avverranno sconvolgimenti interdimensionali! Keiichi e Belldandy rischiano così di doversi separare...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi. La loro seconda attività è però ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Questo fa sì che il duo intralci però i piani di Gray, un pericoloso terrorista, che anche dalla prigione riesce a sguinzagliare alle loro costole intere bande di killer professionisti. Ken, il ragazzo di Minnie May, è costretto addirittura a farsi credere morto e a cambiare identità per essere lasciato in pace... Ma Gray ha mille risorse!

JOE E IL CAPITANO

Solo un grande come Osamu Tezuka poteva realizzare un racconto breve così descrittivo e non-bigotto al tempo stesso. Non c'è ombra di retorica, nel manga di Tezuka, che preferisce fare un discorso generale invece che di parte: il razzismo è comunque e sempre un'idea idiota da condannare, chiunque ne sia l'artefice; le persone di questo mondo hanno tutte gli stessi diritti, e negarlo cercando come scusa la differenza etnica o anche solo l'aspetto fisico (come il colore della pelle) è una prova di inciviltà. Il maestro dedica questa storia proprio a coloro che basano la propria esistenza su questa sciocca e deviante ideologia ambientando il racconto in un periodo di guerra (e quindi mostrando un conflitto dentro il conflitto), facendo 'spaventare' chi si ritiene superiore o eletto. E speriamo che questo breve episodio faccia scatenare anche voi: aspettiamo di sapere cosa ne pensate di questo argomento.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO VENTINOVE

• EDITORIALE
a cura dei Kappa boys pag 1

• GRAFFI & GRAFFITI
a cura di Massimiliano "Kappa" De Giovanni pag 2

• FATAL FURY
Zona massacro
di Ken Ishikawa & Dynamic Production pag 3

• ISSHUKU IPPAN
di Monkey Punch pag 36

• GUN SMITH CATS
Bean
di Kenichi Sonoda pag 37

• OH, MIA DEA!
Urd si scatena
di Kosuke Fujishima pag 65

• PUNTO A KAPPA
a cura dei Kappa boys pag 92

• VADEMECUM ORANGE ROAD
Tutte le censure (Seconda Parte)
a cura di Filippo Sandri pag 93

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO VENTINOVE

• KIMBA CONTRO SIMBA
di C. Cazzoli, R. Maurizzi e M. Trabisondi pag 100

• MONDO STAR COMICS
a cura dei Kappa boys pag 105

• STOP MOTION
a cura di Barbara "Kappa" Rossi pag 106

• IL DIO DEI MANGA
di Luca Raffaelli pag 107

• YOSHIHIRO SHIMIZU VOX
di Cedric Littardi pag 110

• LA RUBRIKA DEL KAPPA
a cura del Kappa pag 111

• GAME OVER
a cura di Andrea "Kappa" Pietroni pag 112

• JOE E IL CAPITANO
di Osamu Tezuka pag 113

Zona Massacro - "Satsuriku no Machi"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 1 - 1994
Urd si scatena - "Urd dai Boso!"
da Aa! Megamisama vol. 5 - 1991
Joe e il capitano - "Joe o Tazuneta Otoko"
da Kuki no Soko
Bean - "Bean"
da Gun Smith Cats vol. 2 - 1992
IN COPERTINA:
Versione da edicola: Jungle Taitei © Tezuka Productions
Versione per collezionisti: Tetsuwan Atom © TezuKa Productions

KAPPIAMOCI MEGLIO

Abbiamo la presunzione di credere che l'albo che avete tra le mani non sia speciale solo per la doppia copertina (a proposito, preferite quella 'da edicola' con **Kimba vs. Simba** o quella 'da libreria' con il robottino **Astroboy**?), ma anche e soprattutto perché costituisce un doveroso omaggio al padre del fumetto e dell'animazione giapponese. Un numero ricco, che vanta voci e firme illustri del panorama nazionale e internazionale, a cominciare da Luca Raffaelli, che ormai dovreste ben conoscere se seguite *L'Edikola* di **Kappa Magazine**. Lasciamo al Kappa il privilegio di parlarvi del nuovo libro di Luca (su cui torneremo il mese prossimo in maniera più seria) e a voi il gusto di leggere il suo articolo: la scoperta della cinematografia giapponese e l'incontro con Osamu Tezuka, per un giornalista che non si è mai lasciato tentare dai pregiudizi e dai soliti luoghi comuni. Sempre più attivo sul mercato francese, torna con noi Cedric "Anime Land" Littardi con una bella intervista al direttore di produzione degli Studi Tezuka, mentre esordiscono i ragazzi dell'ARICA (chi sono? Voltate pagina e scopritelo in *Graffi & Graffiti*) con il pezzo di punta del dossier, che giustifica la presenza di un certo leone in copertina. Ma l'omaggio a Tezuka non si limita certo alla parte redazionale. A cinque anni dalla sua scomparsa, Osamu Tezuka viene celebrato finalmente anche nel nostro paese attraverso il fumetto: per la prima volta dai tempi di "Eureka" (i meno giovani lo ricorderanno sicuramente con affetto) si pubblica in Italia una storia del grande maestro. Forse non siamo abbastanza furbi, o più semplicemente non ci interessa esserlo, ma nel scegliere un titolo da presentare eccezionalmente in questo numero novembrino ci siamo tenuti alla larga dai prevedibili richiami da cassetta: **Joe e il capitano** ci ha conquistati tutti e quattro per l'importante messaggio che lancia. E' una storia dura, adulta, ma nel senso più spietato del termine: un racconto sicuramente controcorrente in un'Europa che vede rispuntare gli spettri della xenofobia e dell'antisemitismo. L'Europa dei cittadini deve essere uno spazio di tolleranza e di ospitalità in cui si possano applicare le norme della Convenzione Europea dei Diritti dell'Uomo. Secondo la legge è discriminazione razziale rifiutare, negli atti quotidiani, un bene o un servizio a qualcuno a causa delle sue origini. Un atto di razzismo è anche diffondere in qualsiasi modo idee fondate sulla superiorità o sull'odio razziale, o peggio, incitare alla discriminazione e all'odio per motivi razziali, etnici, nazionali o religiosi. Dipende solo da noi che la legge sia applicata: è per questo che dobbiamo denunciare senza timore ogni atto di intolleranza a cui assistiamo. Sono diverse le associazioni che lavorano per promuovere una cultura di solidarietà tra i differenti popoli, perché i valori della cooperazione possano affermarsi nelle scuole, nei luoghi di lavoro, nelle città. **Nero e non solo!** (aderente al coordinamento Arci Solidarietà) è una di queste e rappresenta una straordinaria occasione di impiego e passione per molti giovani e ragazze. La loro sede è a Roma (in via dei Mille 23) e se vorrete contattarli per avere informazioni di ogni genere potrete farlo telefonando allo (06) 4465455 o faxando il vostro messaggio allo (06) 4465934. L'impegno personale di noi tutti, per i diritti umani, per la solidarietà e la pace, costituisce la nuova frontiera della democrazia. Non lasciamoci sfuggire un simile privilegio.

Tristemente d'attualità è però anche un altro argomento di cui tratta **Joe e il capitano**: la donazione degli organi. Nel momento in cui scriviamo queste righe, i mass media stanno parlando di Nicholas e di Giulia, che - pur se involontariamente e in seguito a tragici eventi - hanno salvato la vita di altri bambini. Vi invitiamo a pensare anche a questo. Decidere di donare organi, in una cultura come la nostra, può risultare difficile, e chi non se la sente non è certo da biasimare (sapendo oltretutto che anche attorno a questa faccenda ruotano troppo spesso interessi di denaro, se non di contrabbando), ma il superamento di questa barriera psicologica può aiutare molto a creare una società leggermente migliore di quella in cui viviamo: senza voler fare a tutti costi della facile retorica (e anche se fosse, ne varrebbe la pena) questo sarebbe davvero un passo in avanti nella creazione di un mondo con qualche barriera in meno. La cosa migliore in tutto questo, probabilmente, non sarebbe avere la consolazione di sapere che 'qualcosa di te continua a vivere in qualcun altro', ma avere la certezza che fra la gente che incontri per strada, quella massa di persone 'sconosciute' ci sia quasi sicuramente qualcuno che può salvarti la vita, o che il tuo impegno possa contribuire ad aiutare un amico, un parente, o anche un perfetto sconosciuto. Un modo per sentirsi finalmente parte del genere umano, insomma. Se vi interessa qualche informazione in più (la cosa più importante è *sapere*) potete rivolgervi alla sede nazionale dell'AIDO (Associazione Nazionale Donatori Organi) via Ermete Novelli 10/a, Bergamo, (035) 222167. E per concludere, permetteteci di citare la frase di un discusso personaggio del mondo dello spettacolo di recente scomparso che bene si adatta a entrambi gli argomenti trattati questo mese, proprio per mettere alla prova il vostro concetto di 'libertà' e parità dei diritti per tutti: perché ricordate che l'intolleranza non esiste solo fra diverse etnie, ma anche all'interno di una singola cultura. E forse, in un certo senso, è proprio questa la più pericolosa, perché crea indifferenza e bigottismo: due piaghe di cui, per comodità e 'decoro', si evita spesso di parlare.

Kappa boys

«Vivi come se fosse l'ultimo giorno, ma pensa come se dovessi vivere in eterno.»

Moana Pozzi

Ospitiamo questo mese i responsabili dell'ARICA, un'organizzazione che si prefigge come meta la salvaguardia del cinema d'animazione e di cui sentirete ancora parlare. I loro nomi sono Roberto Maurizzi, Simone Miserazzi, Mauro Trabisondi, Claudio Cazzoli e Stefano Bortolotti, e da questo mese entrano di diritto nel dream team di ***Kappa Magazine****.* ***Massimiliano De Giovanni***

MDG - *Iniziamo con una domanda di rito: come nasce la vostra organizzazione e perché il nome A.RI.C.A.?*

ARICA - L'ARICA è nata quasi due anni fa, almeno come idea, su una conferenza elettronica che tratta di fumetti. Questa conferenza ospitava anche molti 'orfani' dei cartoni animati giapponesi anni Ottanta, che stanchi degli adattamenti della sig.ra Valeri Manera volevano spedire il classico fax di protesta alla Fininvest. Viste le difficoltà per un singolo telespettatore di essere ascoltato, abbiamo deciso di associarsi in un'associazione che con il passare del tempo ha riunito sempre più persone. Abbiamo così creato un'area elettronica interamente dedicata ai cartoni animati, che da circa un anno e mezzo opera a livello nazionale. La sigla ARICA significa Associazione per la Rivalutazione del Cinema d'Animazione.

MDG - *Avete parlato di conferenza elettronica: potete spiegare a tutti i nostri lettori in cosa consiste?*

ARICA - E' una sorta di rivista interattiva tra tutti i vari utenti collegati: utilizzando un computer e un modem è possibile connettersi a una banca dati, e quindi accedere a molte conferenze su svariati argomenti (dai fumetti ai cartoon, ai computer, alla politica...). Si visualizzano degli scritti, chiamati 'messaggi', impostati da altri utenti che esprimono la loro opinione sull'argomento della conferenza elettronica. Si può leggere tutto quello che viene scritto, si può rispondere agli utenti che hanno già scritto, oppure lanciare nuovi temi di discussione. Si può comunicare a livello locale, regionale, nazionale o in certi casi addirittura internazionale: in quest'ultimo caso è indispensabile saper scrivere in inglese.

MDG - *La vostra organizzazione si prefigge come scopo la rivalutazione del cinema d'animazione: quali sono i vostri obiettivi?*

ARICA - Una volta composta l'associazione, abbiamo analizzato attentamente i problemi che interessano l'animazione in Italia. Purtroppo nel nostro paese i cartoon sono considerati un prodotto per bambini, e questa idea è assai radicata grazie anche alla carta stampata (in certi casi assistiamo a esempi di pura disinformazione). Come se non bastasse, da un paio d'anni a questa parte la legge Mammì impedisce l'interruzione delle serie animate con spot pubblicitari: questo ha causato la scomparsa di molti cartoni animati dai circuiti privati. Ritenendo le serie televisive come un prodotto in perdita, inoltre, spesso le varie emittenti trasmettono i cartoni animati in orari a dir poco assurdi. I nostri obiettivi di intervento sono diversi: vogliamo innanzitutto far cambiare idea a chi denigra a spada tratta le produzioni giapponesi, a cominciare proprio dai giornalisti. Ci stiamo preparando anche per un confronto con le TV: vogliamo capire quali sono le reali difficoltà che un'emittente nazionale affronta nella trasmissione di un cartone animato. Abbiamo tentato di coinvolgere Telepiù, ma non abbiamo mai ricevuto una risposta concreta. La sfida è quella di trovare uno sfruttamento pubblicitario diverso da quello che viene fatto oggi: si potrebbe pensare a una sponsorizzazione dell'episodio televisivo, oppure sfruttare il merchandising legato alle serie animate.

MDG - *Per entrare in contatto con voi, o comunque per associarsi all'ARICA cosa bisogna fare?*

ARICA - E' possibile semplicemente scriverci o telefonarci, ma il mezzo migliore rimane la posta elettronica: abbiamo molti indirizzi Fidonet e alcuni della rete mondiale Internet, tutti accessibili a chiunque abbia un computer e un modem.

MDG - *Per entrare in rete di cosa bisogna munirsi, oltre ovviamente a un computer e a un modem?*

ARICA - E' sufficiente un programma di emulazione di terminale, ormai piuttosto comune: la maggior parte dei nuovi computer escono dal negozio già dotati di un programma del genere. A questo punto basta conoscere il numero di una banca dati che fa parte della rete Fidonet, e il gioco è fatto.

MDG - *Oltre al prezzo del computer e del modem, quanto costano questi scambi di corrispondenza?*

ARICA - L'accesso alla rete Fidonet è completamente gratuito, tranne in pochissimi casi. E' sufficiente avere il numero di una BBS Fidonet e chiamare questa banca dati: sul BBS stesso si possono trovare vari programmi che permettono di fare messaggeria. Per questa operazione il costo è quello di una normale telefonata.

MDG - *Dove è possibile trovare questi numeri?*

ARICA - Al di fuori della rete Fidonet è ancora molto difficile trovarli: saremo felici di fornirli a tutti coloro che ci scriveranno.

MDG - *Il vostro prossimo obiettivo?*

ARICA - Stiamo tentando si espandere la nostra organizzazione. L'ARICA è strutturata a cellule sparse in tutta Italia: in questo momento stiamo cercando dei coordinatori che possano mantenere un contatto tra noi e i gruppi che si formano nelle varie città.

MDG - *In bocca al lupo per le vostre iniziative (alcune delle quali ci vedranno uniti verso un fine comune) e speriamo di ospitarvi ancora su queste pagine.*

ARICA c/o Roberto Maurizzi, via Kennedy 71, 40068 San Lazzaro di Savena (BO)
HOT LINE - tel. (0336) 527135 o (051) 463182 dalle 19:30 alle 20:30
FIDONET: Roberto Maurizzi 2:332/402.9
INTERNET: MISERAZZI@ALMA03.CINECA.IT

La POSTA TELEMATICA dei KAPPA BOYS

FIDONET 2:332/402.20 - INTERNET KBOYS@ALMA03.CINECA.IT

Filo diretto con i Kappa boys! A partire da questo mese potete corrispondere con lo staff di questa rivista tramite la rete telematica! Un servizio che vi garantirà di ricevere sempre una risposta ai vostri interrogativi, di sapere in tempo reale le novità future della Star Comics, e che vi permetterà di comunicarci direttamente le vostre impressioni sui nostri albi.

Scrivete al Sisop, presso il numero **2:332/402.20**, indirizzando il vostro messaggio ai **Kappa boys**. Gli utenti non esperti facciano attenzione: la funzione di 'posta privata' si può chiamare Netmail o Matrix. Per qualunque dubbio in merito potete contattare direttamente il responsabile, al Sisop.

I Kappa boys - disegno di ***Sabrina Daviddi***

RUMBLE

ZONA MASSACRO

PLOTCH
PLOTCH

A VEDERLA COSÌ SEMBREREBBE UNA FABBRICA... MA FA VENIRE I BRIVIDI!
UMPF... GIÀ...

ODDIO... NO! NO!
AIUTO!
WOOSH

STHUD

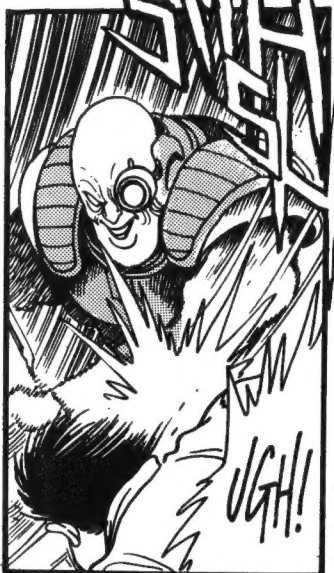
MA CHE STA SUCCEDENDO QUI ?!
AIUTO!
NON... NON VOGLIO PIU' TORNARE IN QUEL POSTO MALEDETTO!

!?

FUGGIRE DAL POSTO DI LAVORO E' UN COMPORTAMENTO INCIVILE!
IL DIRETTORE SARA' MOLTO **ADIRATO** PER QUESTO **CONTRATTEMPO**...

E QUESTI CHI DIAVOLO SONO?
SEMBRANO TUTTO FUORCHE' **PERSONE NORMALI**!

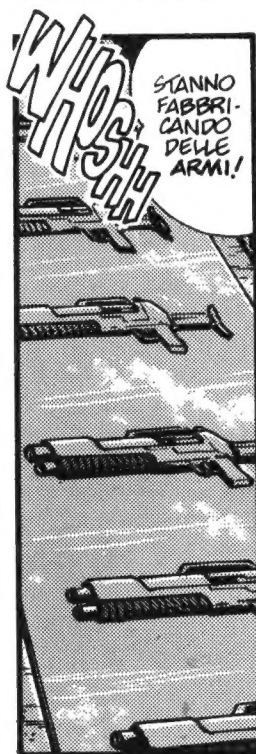
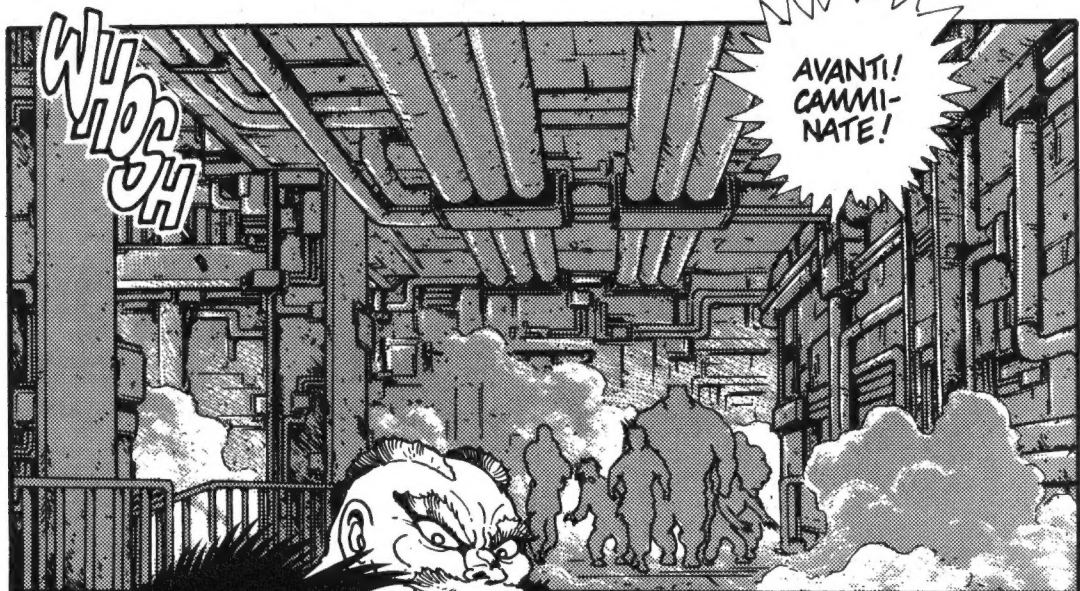
NON ABBIAMO MAI VISTO LE VOSTRE FACCE...
STRANIERI? È MOLTO SOSPETTA LA VOSTRA PRESENZA QUI... SEGUITECI!

VI PREGO... SIATE PIETOSI...
RISPARMIATECI LA VITA!
SMASH
UGH!

EHI!
ASPETTA!

HANNO DELLE ARMI!
MEGLIO STUDIARE LA SITUAZIONE!
A-HA...

WHOSH

AVANTI! CAMMINATE!

GUARDA!

INGINOCCHIA-
TEVI AL COSPETTO
DEL SIGNORE DEL
QUARTO QUARTIERE
DELLA FABBRICA DEL-
LA CITTÀ DEI
DEMONI...
...SUA
ECCEL-
LENZA
RYUO
HIMMLER!
OOOH...

FUGGIRE DAL PROPRIO POSTO DI LAVORO E` INDICE DI INSUBORDINAZIONE...
SE RITARDEREMO LA CONSEGNA DELLA MERCE, IN QUALITA` DI DIRETTORE DELLA FABBRICA DOVRO` ASSUMERMENE TUTTA LA RESPONSABILITA`...

OH, PER PIETA`... SIGNOR HIMMLER... CI PERDONI...

MI CHIEDETE VERAMENTE TANTO... VOI RITENETE DI MERITARLO?!
SUA MAESTA` RE BUTEI IN PERSONA MI HA INCARICATO DI DISCIPLINARE VOI SCANSAFATICHE...

DANNATO...
JO... SE ENTRI IN AZIONE ORA MORIRAI SENZA FARE NULLA!

MA... SE LO LASCIAMO FARE...

COLPO
DELLA LAMA
MORTALE
!

CHI SONO QUESTI ?
LI ABBIAMO PRESI MENTRE SI AGGIRAVANO PER LA FABBRICA E LI ABBIAMO PORTATI QUA!

ERAVAMO DIRETTI AL PALAZZO D'ORO... SIAMO CAPITATI QUI PER CASO...

CO-COSA ?!

AH AH AH!
AHAHAH!
AL PALAZZO D'ORO ?!

COSA C'E' DA RIDERE TANTO ?
STAI FORSE INSINUANDO CHE NON SAREMO IN GRADO DI FARLO ?

E' OVVIO! SOLTANTO IL PIU' POTENTE DEI PROFESSIONISTI DI ARTI MARZIALI DI QUESTO MONDO SAREBBE IN GRADO DI ARRIVARCI... VIVO!

APRITE LE ORECCHIE, AMMASSO DI LAVATIVI!

I VOSTRI DUE COMPAGNI CHE HANNO CERCATO DI SVIGNARSELA SONO GIÀ STATI GIUSTIZIATI!

...VI DARÒ UNA DIMOSTRAZIONE PRATICA DI COSA ACCADRÀ OGNI VOLTA CHE NON MANTERRETE UNA CONDOTTA ESEMPLARE!

VEDETE QUEI POVERI BAMBINI INNOCENTI LAGGIÙ?!

EBBENE, SAPPIATE CHE PER COLPA DI COLORO CHE SONO EVASI, SARÒ **COSTRETTO** A **MALINCUORE** A GIUSTIZIARLI! E LO FARÒ ANCORA CON ALTRI SE SE NE PRESENTERÀ L'OCCASIONE!

SENTI SENTI... UN MOSCERINO CHE GRIDA!
FORSE NON HAI CAPITO BENE CHI COMANDA, QUI!
GRRR
WHOSH
JO...
LASCIAMI ANDARE, BEAR!
PIANTALA DI TRATTENERMI!
EH EH EH!
DUE AMICI CHE NON VANNO MOLTO D'ACCORDO...
SPRUZ
SPRUZ
SPRUZz
SPRUZ
SPRUZ
MA CHE...

THUD
TRATTENERTI? NO, E' SOLO CHE VOGLIO ESSERE IO A SPACCARE LA TESTA A QUESTO BRANCO DI CAROGNE!
UARGH!
AAAA

AAACH!
STHUD
CREPA, PORCO!!
UAAARGH!
MI HAI TRATTE-NUTO FI-NO ADESSO PER POI SCATE-NARTI!
SEI UN FETEN-TE!
HUOOOO!
NON RIESCO A TRATTENERMI SE VEDO DEI BAM-BINI CHE PIAN-GONO!

LARIAT DROP!

BDONK

HRRUMPH!
PORCA MISERIA! GLI HAI SPACCATO L'OSSO DEL COLLO!
CAVOLI!

TAP
TAP
TI...TI HO VISTO UCCIDERE UN GRIZZLY CON QUEL COLPO... FORSE HAI ESAGERATO...

PAT

SALVIAMO I BAMBINI, PIUTTOSTO...
SÌ, E' MEGLIO!

MA CHE...
NON E' POSS...

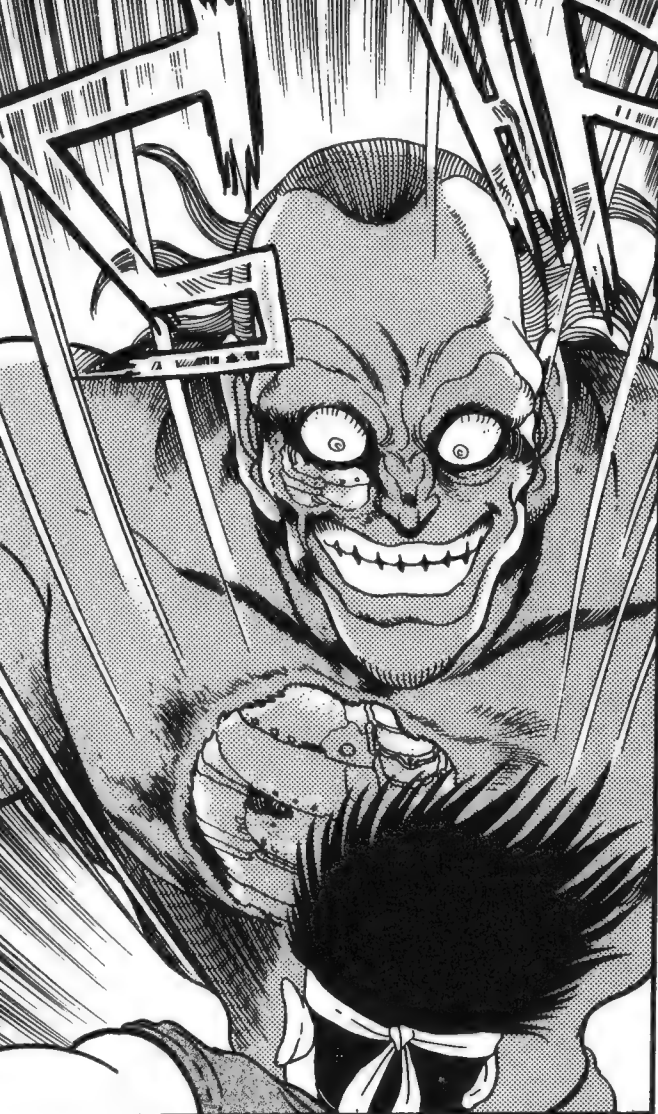
SLASH

UH UH UH!
CRIK
PERCHE' VE NE AN-DATE?
SKROCK
LA FESTA DEVE ANCORA INIZIARE!

MA... QUEST'UOMO E' UN MOSTRO!

NO, AMICO MIO... SEMPLICEMENTE SONO IMMORTALE...
THUMP
ED E' QUESTO IL MOTIVO PER CUI NON RIUSCIRETE A SCONFIGGERMI!
!!
SWHISS
SWISSH

UH?!?
MUORI, PALLA DI LARDO! TI RIDURRÒ IN MILLE PEZZI!
E IO? NON È GENTILE FAR ASPETTARE GLI OSPITI, BRUTTO BASTARDO!
HIAAA! CREPA!

BAKURETSU KEN!! *
* PUGNO ESPLOSIVO
UGH!
VEDIAMO SE HAI LA FORZA DI RIALZARTI, ADESSO!

GRAB
UGH!
EHI! COSA SIGNIFICANO QUEI PEZZI D'ACCIAIO?!
WHOSH

WHHRRRZ
WHHRRZZZ

SEI UNO SCHIFOSO CYBORG!

NO! SONO IL PIU' POTENTE PROFESSIONISTA DI ARTI MARZIALI, E SONO IMMORTALE!

UN CYBORG PROFESSIONISTA DI ARTI MARZIALI? QUESTA E' NUOVA!
LASCIATE PERDERE! LA VOSTRA LOTTA E' PERSA IN PARTENZA!
UUH...

FLASH

GRIND

NOO!
AAH!
SWOOSH

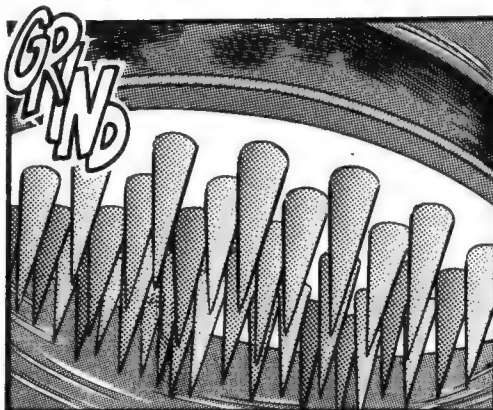
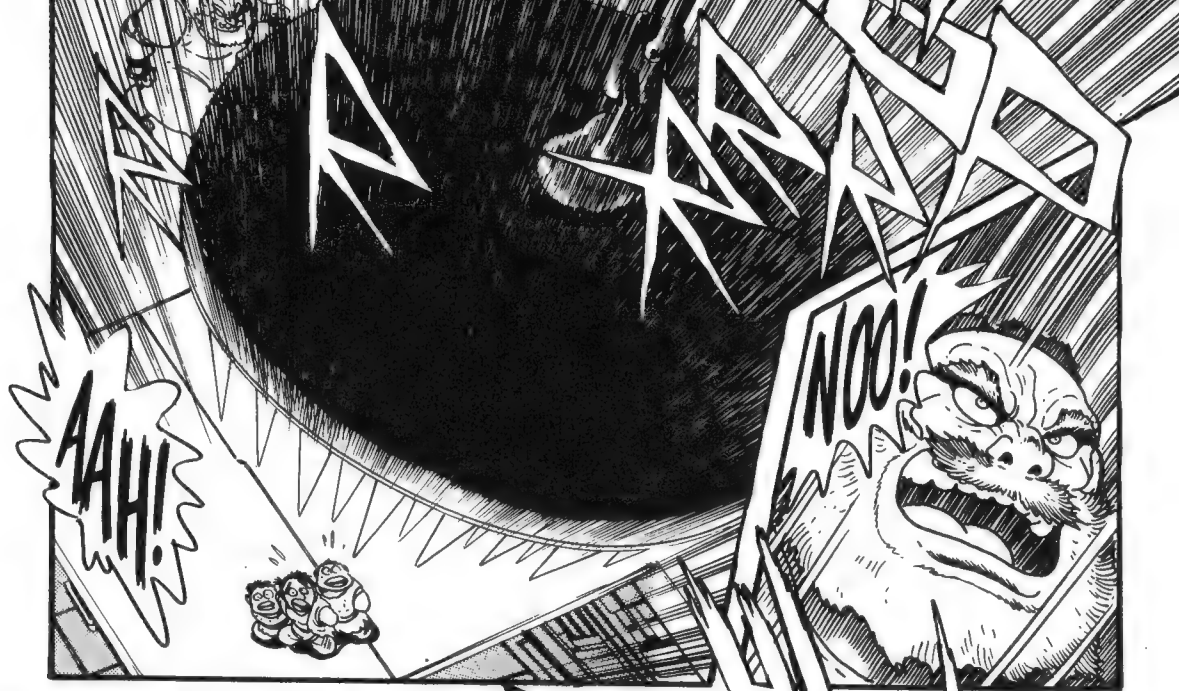
NNGH!

AHAHAH! CHE SPETTACOLO GRADEVOLE!

GULP

FUGGITE, PRESTO!

RASSEGNATEVI, VI DICO!

SIETE IMMOBILIZZATI ENTRAMBI... VI TORTURERÒ FINO A FARVI **MORIRE**!

HAAAAA!
GRAR
FRA POCO AVRAI UN BRACCIO IN MENO, BUFFONE DI LATTA!
GRRRR
WHOSH
WHOSH
DANNATO!!

AVRAI L'ONORE DI ESSERE AMMAZZATO PER PRIMO!
SNISS
HIAAA!

TI HO FREGATO, FESSO!

NGGH!
UH?!
URLI PER
COSÌ POCO?
È SOLO
L'INIZIO!

NNGH...

UH!

GRRR
MI DISPIACE PER TE, DIRETTORE... MA STAVOLTA È FINITA VERAMENTE!

COSA!?

STHUD

TEMO CHE I TUOI SOLDATINI DI PIOMBO ABBIANO ALTRO A CUI PENSARE, ORA...

FATAL FURY

TERRY! MAI!
COSA CI FATE QUI?

AL FURY
ABBIAMO SEMPLICE-MENTE UNA BUONA GUIDA!

FATECI VEDE-RE QUELLO CHE SAPETE FARE, RA-GAZZI!
CON PIACE-RE, BION-DO!

AAAH! SMETTILA, TI PREGO! SMETTILA!

SMETTERLA? E LASCIA-RE VIVO UN BA-STARDO ASSASSI-NO COME TE?!

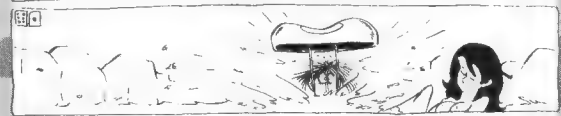
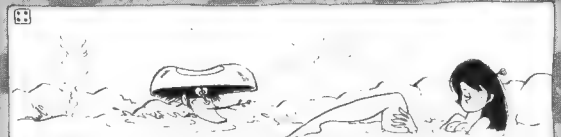
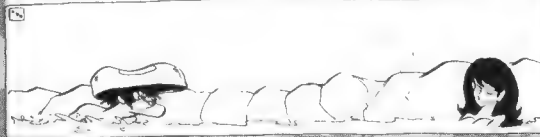
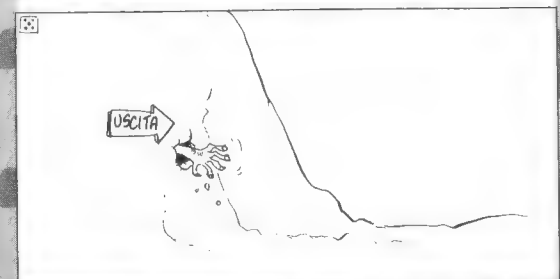
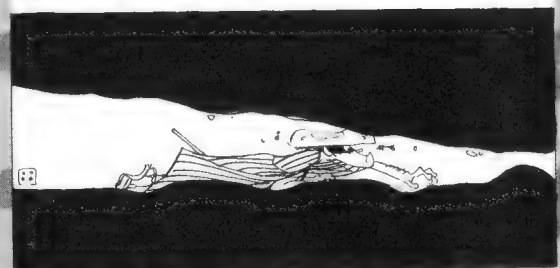
MEGLIO LA MORTE, FOGNA!
FIUU♪

I CANCELLI DELLA FABBRICA SONO APERTI, GENTE!

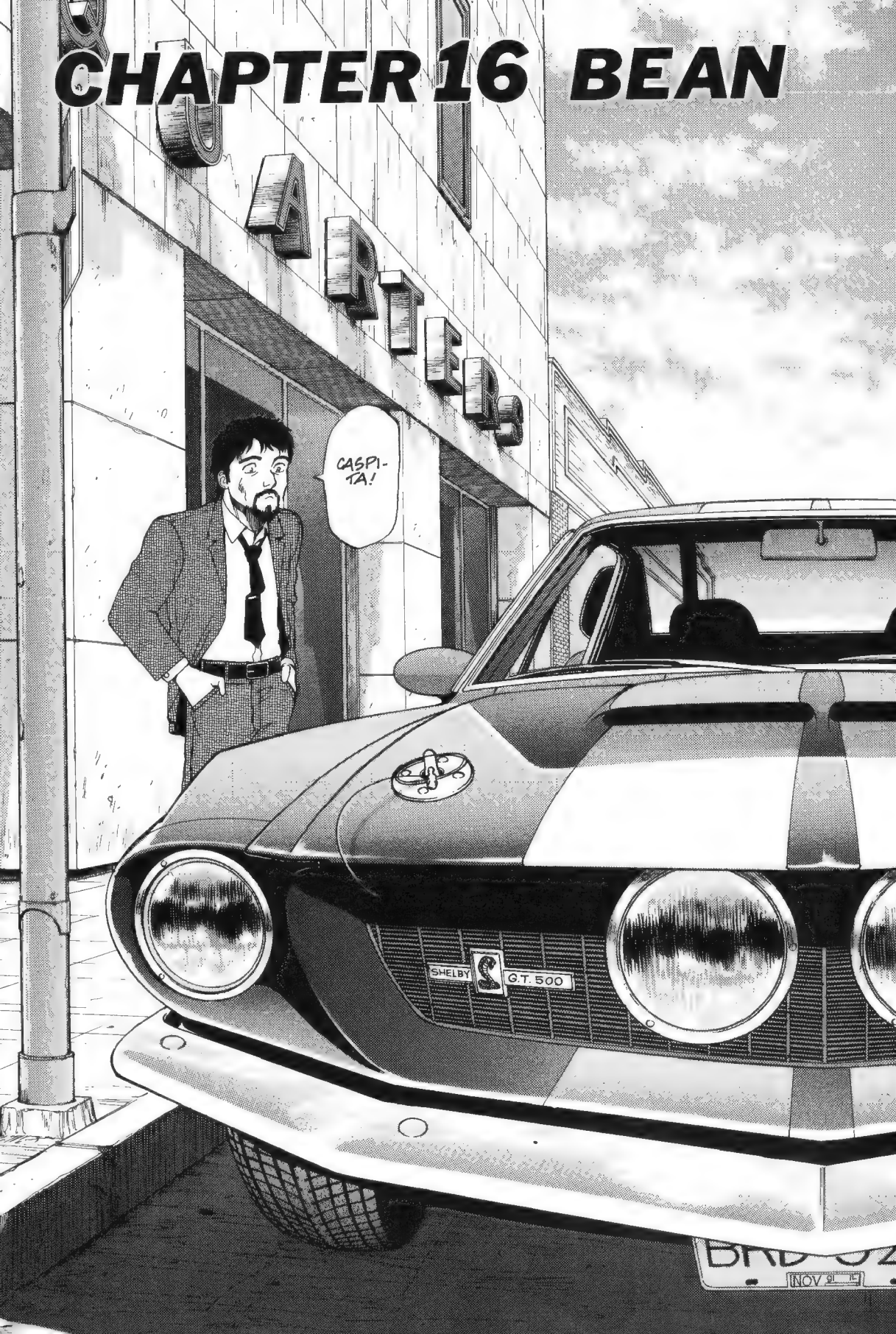
SIETE LIBERI!

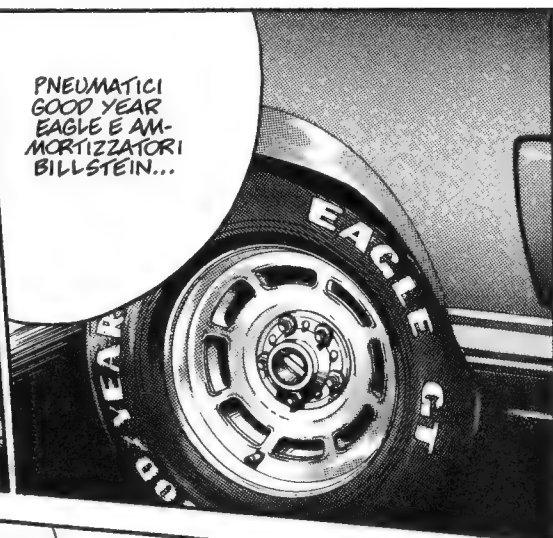
YEEEEEH

TERZO EPISODIO_ GAME OVER

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

CIAO A TUTTI!
SLAM
EHI! HAI FATTO PRESTO, RALLY
E' L'UOMO DI CUI PARLAVI POCO FA AL TELEFONO?
PROPRIO LUI! MI RACCOMANDO, PREPARATE TUTTI I DOCUMENTI NECESSARI!
LA TUA MANO VA MEGLIO?
MI HANNO TOLTO L'INGESSATURA L'ALTRO IERI! E' GIA' PASSATO UN MESE DA QUEL BRUTTO GIORNO!
LASCIAMI, MALEDETTO BASTARDO!
SILENZIO!

CHAPTER 16 BEAN
E' DAVVERO UN PIACERE SALTARE DI NUOVO IN SELLA E MUOVERSI UN PO'!
YU-HUU!
CASPITA!
QUARTERS
SHELBY G.T. 500

CHAPTER 16 BEAN
CASPI-TA!
SHELBY
GT 500

E' DAVVERO UN PIACERE SAL-TARE DI NUOVO IN SELLA E MUO-VERSI UN PO'!
YU-HUU!

VOLANTE MOMO E SEDILI LECARO...

PNEUMATICI GOOD YEAR EAGLE E AMMORTIZZATORI BILLSTEIN...

EAGLE GT

GOOD YEAR

ASPETTA UN ATTIMO! DA DOVE HAI TIRATO FUORI TUTTI...

...TUTTI QUESTI SOLDI...

OH, BE'...I SOLDI NON SONO STATI UN PROBLEMA!

CHAK

LI HO AVUTI DAI GENITORI DELLA RAGAZZINA CHE HA PROVOCATO L'INCIDENTE*.. SONO **MOLTO** RICCHI!

MI HANNO PAGATO **TUTTE** LE SPESE DI RIPARAZIONE!

NON E' GIUSTO... IO HO DOVUTO FAR RIPARARE LA MIA BEATLE CON I SOLDI DELL'ASSICURAZIONE...

GIA', MA ALMENO TU **HAI** UN'ASSICURAZIONE! LO SAI COME MI CHIAMANO GLI ASSICURATORI? **RALLY LA DISTRUTTRICE!** MI HANNO MESSO TUTTI SULLA **LISTA NERA!**

SLAM

* RICORDATE LA SPIELBERGHIANA SEQUENZA SU **KAPPA** 23? **NO?** E COSA ASPETTATE A COSPARGERVI IL CAPO DI CENERE? _**KB**

AH... CAPISCO...
VROOM
WROOOOOHH

A PRO-POSITO, RALLY...
SÌ?

TIENI GLI OCCHI APERTI...
GRAY EVADERÀ PRESTO!

CO... COSA?

PROPRIO IN QUESTO POSTACCIO SCHIFOSO TI DOVEVI FERMARE, VECCHIA CARRETTA?
ACCIDENTACCIO!
SE L'AVESSI SAPUTO SAREI ANDATA AD ACCOMPAGNARE RALLY ALLA POLIZIA!
OH, LA CINGHIA DEL VENTILATORE!
E ANCHE LA CANDELA È TUTTA BAGNATA DI BENZINA...

NO...NO, GRAZIE!
FRA...FRA POCO TORNA...EHM... MIO FRATELLO!
AH, SI'?
TUO FRATELLO DEV'ESSERE UN PICCOLETTO... GUARDA COM'E' AVANTI IL SEDILE DI GUIDA... BUGIARDA!
SEI SOLA, VERO?
GASP
EHI!
MA IO LA CONOSCO!
E' LA BIONDINA CHE LAVORAVA ALLA CASA DEI GATTI VIOLA!

CHI? LEI? SEI IMPAZZITO!?
DUE O TRE ANNI FA... PRIMA CHE LA NOSTRA BANDA SI SCIOGLIESSE... MI CI PORTÒ IL CAPO...
VUOI DIRE CHE ERA GIÀ UNA PROFESSIONISTA A DIECI ANNI?
HAH! SI INIZIA PRESTO A IMPARARE IL MESTIERE AL GIORNO D'OGGI, EH?

UNA BELLA BIONDINA CHE CONOSCE LE MIGLIORI TECNICHE DEI BORDELLI CINESI!
SAREBBE UN PECCATO LASCIARCELA SFUGGIRE! POTREMMO VENDERLA A UN PREZZO MOLTO ALTO!

...E COSÌ IL TUO INFORMATORE ALL'INTERNO DEL CARCERE TI HA SPIFFERATO TUTTO...
SCUSA, MA SE SONO VOCI ATTENDIBILI PERCHÈ NON CHIEDI AL CARCERE DI PRENDERE PROVVEDIMENTI?

SE FACESSI UNA COSA DEL GENERE GLI ALTRI CARCERATI SCOPRIREBBERO IL MIO INFORMATORE E LO LINCEREBBERO!
NON MI STARAI CHIEDENDO DI CATTURARE GRAY?!?
NON PROPRIO... VOGLIO SOLTANTO DIRTI DI STARE ATTENTA!
E UN'ALTRA COSA... VORREI ALTRE INFORMAZIONI...
MA IO NON HO ALCUN INFORMATORE ALL'INTERNO DEL CARCERE!
DICONO CHE GRAY ABBIA ASSUNTO UN PROFESSIONISTA CHE LO AIUTERÀ A FUGGIRE... NON RIUSCIRESTI A IDENTIFICARLO METTENDO IN MOTO QUALCUNO DEI TUOI INFORMATORI?
L'EVASIONE DI GRAY È PREVISTA ENTRO UNA SETTIMANA... E IL TIZIO CHE LO TIRERÀ FUORI VIENE CHIAMATO BANDIT!
QUESTO È TUTTO CIÒ CHE SO, PER IL MOMENTO!
BANDIT?

* RALLY SOSPETTA DEL MISTERIOSO INDIVIDUO INCONTRATO IN KAPPA 12_KB

SI È SENTITO APPENA, MA L'HO RICONOSCIUTO SUBITO!

È UN RUMORE CHE CONOSCO MOLTO BENE!

NON ERA NÈ UN'AUTO, NÈ UN FUCILE!

È IL RUMORE DI UNA **BOMBA A MANO!**

CONSIDERANDO LA DIREZIONE DEL VENTO... DEV'ESSERE DALLE PARTI DEI BASSIFONDI!

MINNIE MAY!

KATUMP
UGH!
THUD
FRUSH
MBL!
TAP TAP
MALEDETTA MOCCIOSA!
AL DIAVOLO!
INSEGUITELA!
COME PUÒ AVERE UNA BOMBA A MANO, QUELLA MARMOCCHIA?
SARÀ STATO UNA SPECIE DI FUOCO D'ARTIFICIO, NO?
DANNAZIONE!
TAP

SREEEK
EHI! SEI FERITO A UN OCCHIO!
NON TI PREOCCUPARE! AMMAZZATE QUELLA MOCCIOSA!

IO VI RAGGIUNGO SULL'ALTRO LATO CON LA MACCHINA! VOI ANDATE AVANTI!
OKAY!
...

BIP BIP BIP ♪
PRONTO? SONO MAY!
SONO IO! COSA DIAVOLO TI E' SUCCESSO?!

COS...?! COME HAI FATTO A SAPERE CHE...
HO SENTITO IL RUMORE DEL TUO GIOCATTOLO PROVENIRE DAI BASSIFONDI!
BE', C'È STATO QUALCHE PROBLEMUCCIO! ORA STO SCAPPANDO LUNGO VIA TACOS, VERSO LA STRADA SECONDARIA!
SBUCHERÒ DA DIETRO ALLA RIVENDITA DI AUTO USATE DI ROBINSON! VIENI A PRENDERMI!
ARRIVO!
HOP LÀ!
THUD
ASPETTA, PUTTANELLA!
SBRIGATI!

EH EH!
DA PICCOLA QUESTO È STATO IL MIO PARCO GIOCHI! CONOSCO QUESTE STRADE COME LE MIE TASCHE!
BASTA GIRARE DI LÀ... C'È UN PASSAGGIO DA DOVE UNO POCO PIÙ GRANDE DI ME NON POTREBBE MAI USCIRE!
SWISS
SKHLARCLITT
COS...?!?
NOO! UNA VOLTA QUESTA RETE NON C'ERA!
L'ABBIAMO MESSA CON LE SPALLE AL MURO!
MALEDETTA MOCCIOSA!

GETTA A TERRA QUELLA GIAC-CA! E NON METTERE LE MANI IN TASCA!

DA QUESTA DISTAN-ZA... E IN QUE-STA SITUAZIONE... **NON POSSO** USARE LA BOM-BA A MANO...

COSA POSSO FARE?

FLAPS
ZACK
AAH!
NON MUO-
VERTI!!
AH...
OH...
!!

AGGREDIRE UNA MOCCIOSA VI FA SENTIRE FORTI?
SMAC
ACH!

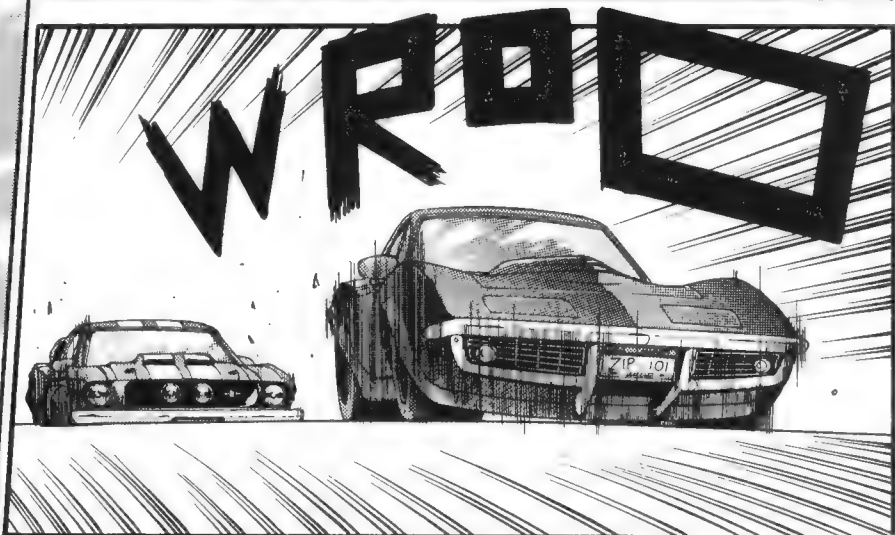
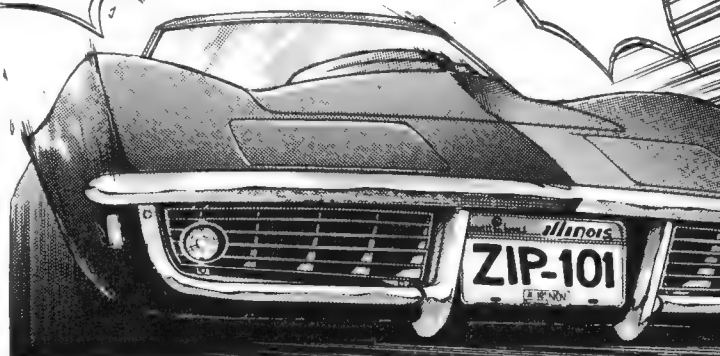
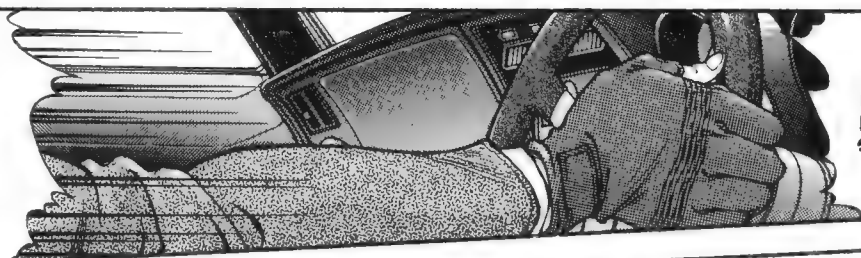
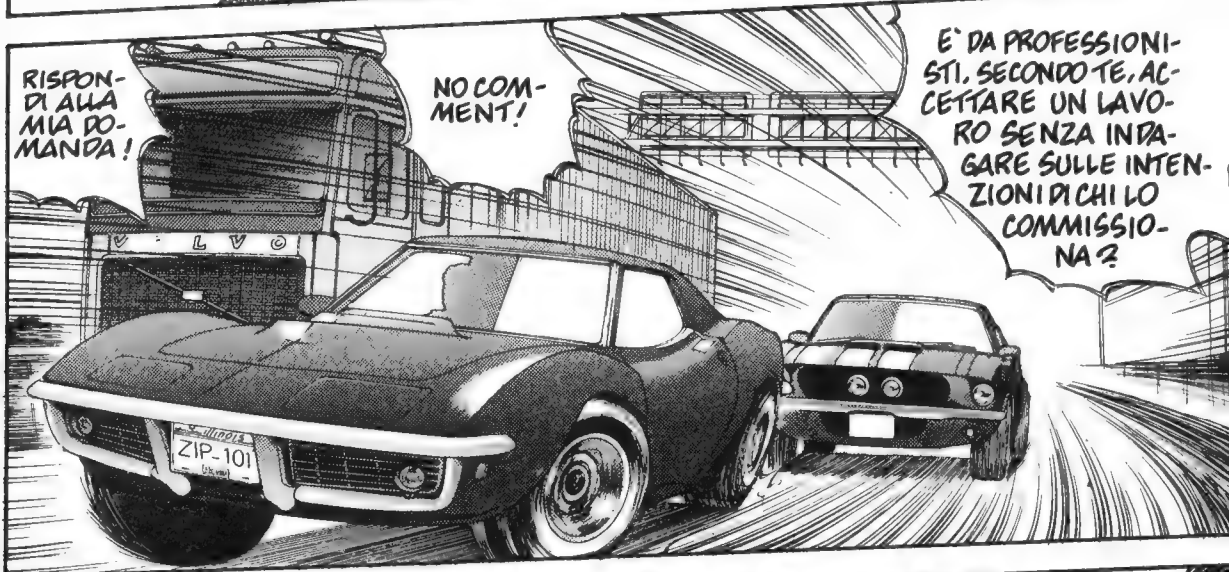
BASTARDO!!
STEH
BANG BANG
DUMF
DUMF
DUMF
DUMF
DUMF
BANG BANG
BLINK

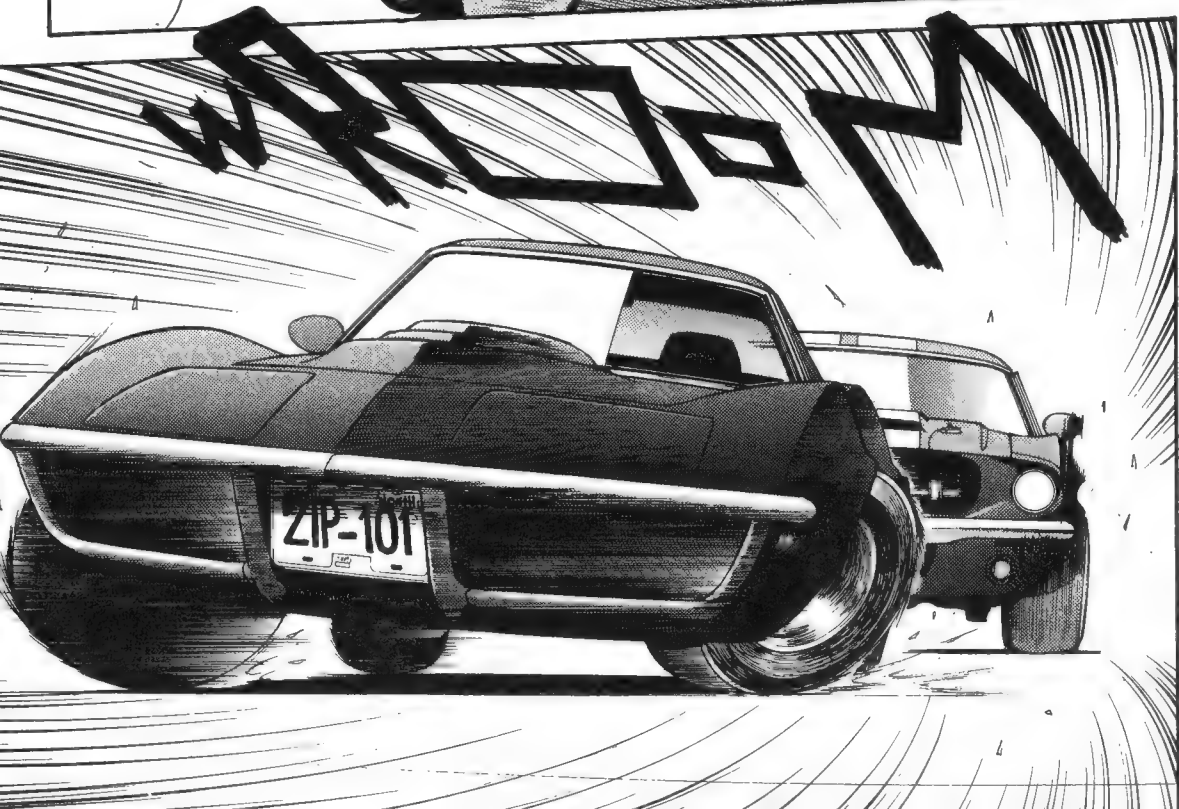
VROOOM
SKREEEEK
MAY!
SLAM
RALLY!

BEAN BANDIT!
BEAN ...
SAL-VE!
E`UN PIACERE RIVEDERTI DOPO TANTO TEMPO...

* QUANDO ABBIAMO INCONTRATO PER LA PRIMA VOLTA IL RAGAZZO DI MAY, KEN TURKEY_ KB

CI VEDIAMO, GENTE... HO FRETTA!
NON MUOVERTI O SPARO!
RALLY!!
TAP
SO CHE INDOSSI UN GIUBBOTTO ANTI-PROIETTILE!
PERCIÒ MIRERÒ ALLA TESTA!
IO NON HO FATTO NIENTE, DONNA!
QUALCUNO HA MESSO UNA TAGLIA SU DI ME?
EHM...
AH...
IO SONO SOLTANTO UN **LIBERO PROFESSIONISTA DEI TRASPORTI!**
FLIP
SE AVESSI QUALCOSA DA TRASPORTARE ANCHE TU, CONTATTAMI PURE!

MONTA, MAY!
ASPET-TA!
ZIP-101
BEEEP
BEEEP
BEEP
WRROOM
WROOM
BEEEEP
WROO
ZIP 101

EHI, CHE TEMPESTIVITA', RALLY... MI STAI GIA' TELEFONANDO... MENTRE M'INSEGUI?
SIGNOR BANDIT, AVREI UNA DOMANDA DA FARLE!
GRAY HA INGAGGIATO LEI PER FARLO USCIRE DI GALERA?
BDR 529
ZIP-101
SCUSA, RALLY... MA SIGNOR BANDIT SUONA UN PO' RIDICOLO...
CHIAMAMI BEAN... SE NON TI DISPIACE!
RISPONDI ALLA MIA DOMANDA!
NO COMMENT!
E' DA PROFESSIONISTI, SECONDO TE, ACCETTARE UN LAVORO SENZA INDAGARE SULLE INTENZIONI DI CHI LO COMMISSIONA?
VOLVO
ZIP-101
OH, MA I SOLDI RISOLVONO QUESTI PICCOLI PROBLEMI, VERO?
COSA NE PENSI?

C'È UNA BELLA DIFFERENZA TRA CATTURARE UN CRIMINALE E FARLO FUGGIRE!
SPEED LIMIT 55
MA NON È DETTO CHE...
PER IL TUO BENE TI CONSIGLIO DI RALLENTARE!
UN PEZZO DA NOVANTA COME LUI PUÒ DARE QUALSIASI ORDINE ANCHE STANDO IN GABBIA!
HAI PAURA CHE TI RAGGIUNGA?
NO... HO PAURA CHE TU NON POSSA AFFRONTARE LA PROSSIMA CURVA A 120 MIGLIA ORARIE!*
* CIRCA 193 KM/H
COSA...
WROOOM
ZIP-101

UGH!
WRROOOOO
SWROOM
SREEEK
SWROO

ERA ANCORA... IN RODAGGIO... E CON I PNEUMATICI NUOVI...

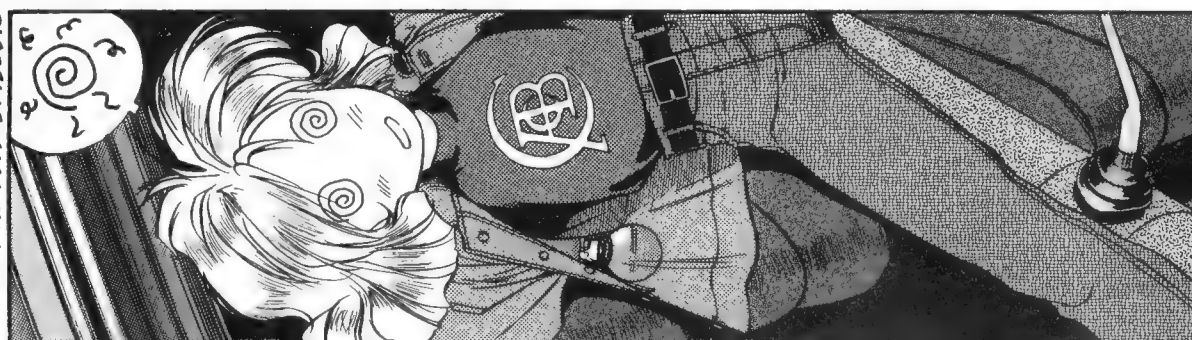
...ERA **OVVIO** CHE SAREI USCITA DI STRADA A QUELLA VELOCITÀ!

DANNATO BANDIT... QUANDO MI SARÒ RIPRESA...

BEEP BEEP

...GLIELA FARÒ VEDERE IO!

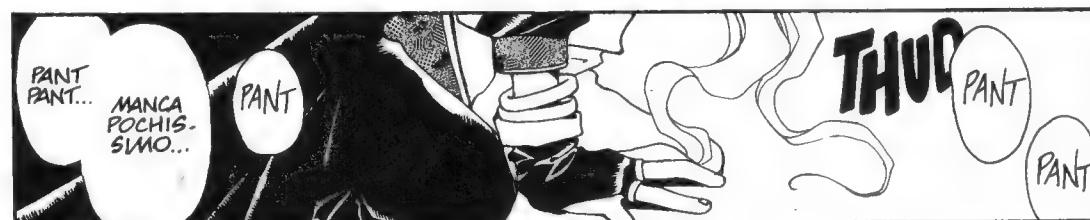
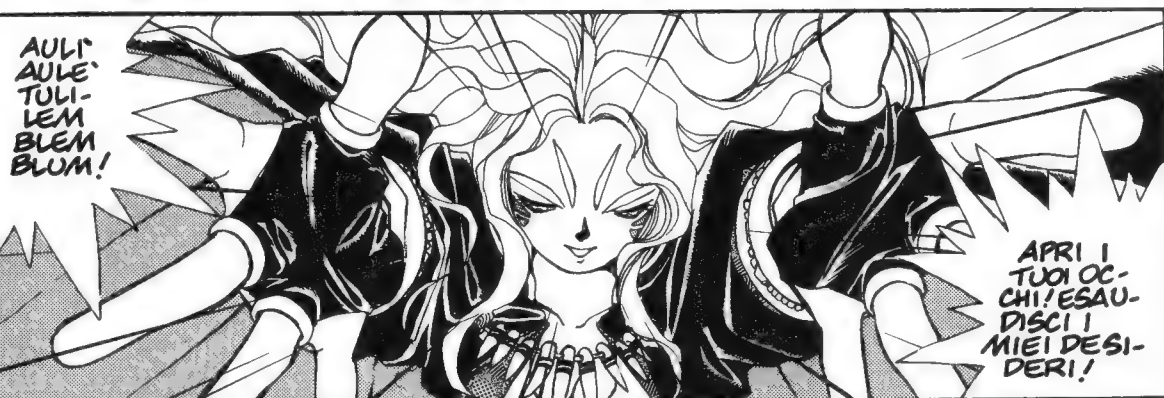
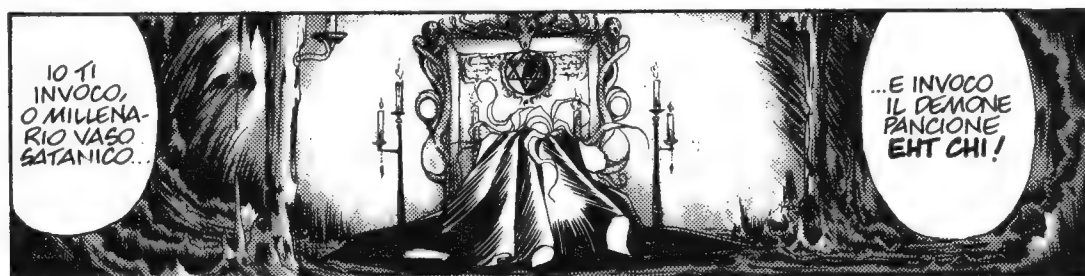
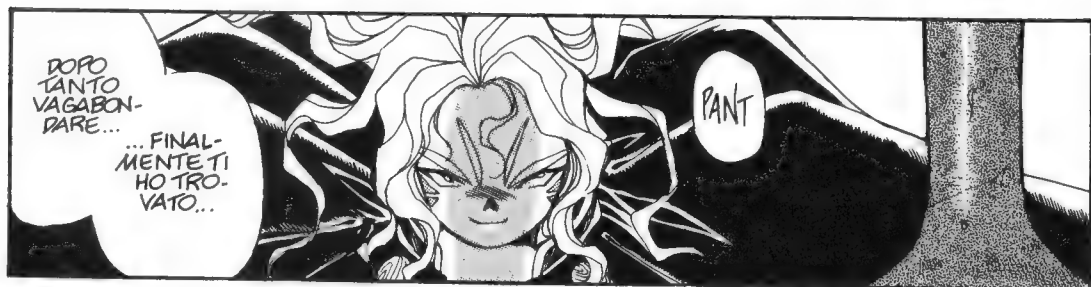
WROOOMM

FINE DELL'EPISODIO

OH, MIA DEA

- di Kosuke Fujishima -

URD SI SCATENA

IO TI INVOCO, O MILLENARIO VASO SATANICO...
...E INVOCO IL DEMONE PANCIONE EHT CHI!

AULI' AULE' TULILEM BLEM BLUM!
APRI I TUOI OCCHI! ESAUDISCI I MIEI DESIDERI!

PANT PANT...
MANCA POCHISSIMO...
PANT
THUD
PANT
PANT

IL LEGGENDARIO VASO SATANICO DEL DEMONE PANCIONE EHT CHI, CUSTODITO DAGLI SPIRITI INFERNALI SIN DALL'ANTICHITÀ...

NEL PRECISO ISTANTE IN CUI SI APRIRANNO I TUOI OCCHI, IL GRANDE RE DEL TERRORE DALLA PELLE BRUNA **RESUSCITERÀ**!

AH AH AH AH

...L'UNICO IN GRADO DI RISVEGLIARE IL **GRANDE** RE DEL TERRORE!

E CON L'AIUTO DEI TUOI POTERI CI SBARAZZEREMO DI QUELLE MALEDETTE DEE!

EHM... PERÒ QUI NON MI SENTE NESSUNO...

VABBÈ, FA LO STESSO...

RUMBLE
RUMBLE
RUMBLE
OH, MAMMA MIA!
SHA
OGGI NON DOVEVA PIOVERE!
E'STRANO! NON HO SENTITO ALCUNA VIBRAZIONE CHE AVVERTISSE DI QUESTO...
C'E' QUALCOSA CHE NON VA...
ACCIDENTI! HO LASCIATO LA BMW FUORI!

NON SAREBBE MEGLIO SE ANDASSI A RISPONDERE DIRETTAMENTE TU?
DRIIN
NO! SONO LA SORELLA MAGGIORE E OGGI NON E` IL MIO TURNO DI RISPONDERE AL TELEFONO...
DRIIIN
DRIIIN

...
GUARDA CHE SE CONTINUI COSÌ TI TOLGONO LA LICENZA DI DEA!
DANNATA FURBACCHIONA!

DRIIIN
UFFA!

ALLORA DECIDEREMO CON QUESTA!

UN GIOCO D'AZZARDO?
HAH! DAVVERO CREDI DI POTERMI BATTERE?

DA QUA...
...MOCCIOSA!
IL PRIMO CHE ESTRAE LO SPINOTTO DETONANTE PERDE!

SÌ... PRONTO ?

CA... CAPO ?!?

COSA ?!?
COME ?

CRHAKLE
NON E' POS-SIBILE !!

SOREL-LINA!
!
ODDIO... ANCHE I FULMINI, ADESSO!

UN MOMENTO! STA DICENDO QUALCOSA!
...IMPROVVISAMENTE...
NON...NON RIESCO A CAPIRE! HA RISPOSTO AL TELEFONO, E POI...
URD! MA COSA LE E' SUCCESSO?!
...SOSPESA...
LICENZA...
TUUU TUUUU
LICENZA SOSPESA?
...LICENZA...
...SOSPESA...
URD! NON DIRMI CHE QUELLA TELEFONATA ERA UN AVVISO DI SOSPENSIONE DELLA LICENZA?!
TUUU
CHE SIGNIFICA LICENZA SOSPESA?
TUU

MA... COME SAREBBE A DIRE?
LE DEE HANNO UNA LICENZA CHE PUÒ ESSERE SOSPESA?
RATTLE
RATTLE
GIÀ...
PER ESEMPIO, IO HO LA LICENZA DI PRIMO GRADO DELLA SECONDA CATEGORIA SENZA LIMITI...
...IL GRADO INDICA LA PRECISIONE E LA POTENZA...
PUR AVENDO GRANDI POTERI, URD HA UNA SCARSA PRECISIONE. (DEA DI 2° GRADO CON LIMITAZIONI AL CONTROLLO)
È CHE NON HO MIRA...
LA SECONDA CATEGORIA INDICA IL TIPO D'ESERCIZIO...
...E IL LIMITE SI RIFERISCE AL GENERE DI POTERI.
ANCHE SE NON LE SONO STATI POSTI DEI LIMITI, SKULD NON SA USARE COMPLETAMENTE I SUOI POTERI (DEA DI 2° GRADO DELLA PRIMA CATEGORIA LIMITATA).
AVETE QUATTRO SECONDI...
...POI LA FACCIO ESPLODERE!
CON LA LICENZA SI OTTENGONO DIRITTI ...MA ANCHE DOVERI, E SE SI IGNORANO QUESTI LIMITI...
...SI PUÒ ANDARE INCONTRO A PROCEDIMENTI PENALI...
RATTLE
LA MENZOGNA, PER ESEMPIO, È SOGGETTA A UNA GRAVE SANZIONE...
...CHE VIENE IMMEDIATAMENTE APPLICATA CON LA SOSPENSIONE DELLA LICENZA!

MMH... CAPISCO... URD HA SEMPRE RACCONTATO FROTTOLE... PERCIÒ LE È STATA SOSPESA LA PATENTE...
GRRR

GUARDATE CHE NON SONO SORDA... VI SENTO BENE...
SENTITE UN PO' VOI TRE...

ODDIO! ADESSO CI FRIGGE TUTTI!
VI... VI SEMBRA MOLTO GENTILE PARLARE COSÌ DELLA MIA LICENZA?

SSSSSH

STRANO...
CO-COS'È SUCCESSO?

GIÀ, DIMENTICAVO... SE SI USANO I POTERI DURANTE IL PERIODO DI SOSPENSIONE LA LICENZA VIENE DEFINITIVAMENTE RITIRATA!
RATTLE
RATTLE
RATTLE
ALLORA URD UN **MINIMO DI CERVELLO** CE L'HA...

NON DIRÒ PIÙ BUGIE, NONNINO...
AHAHAH

A PROPOSITO... QUANTO TEMPO DURA LA SOSPENSIONE?
COSÌ...

COME STA?
AHAHAH!
RIDE, MA SEMBRA COMPLETAMENTE DISTACCATA...

PER CINQUE MESI?
ALLORA PER CINQUE GIORNI?
CINQUE MINUTI?
NON VORRAI MICA DIRE **CINQUE ANNI**?
NONNÒ

SE LE TOLGONO I POTERI... NON LE RIMARREBBE **NULLA**!
SLAM

DURA CINQUANTA ANNI!

MA HO PRESO UNA DECISIONE!
TU HAI...
...E COSA AVRESTI... DECISO?!

DIVENTERÒ UN ESSERE UMANO!

SE UNO STUPIDO BURATTINO COME QUEL **PINOCCHIO** CI È RIUSCITO, PERCHÈ NON POTREI...
...FARLO ANCH'IO ?!
L'HO SEMPRE DETTO IO CHE I CARTONI ANIMATI FANNO MALISSIMO!

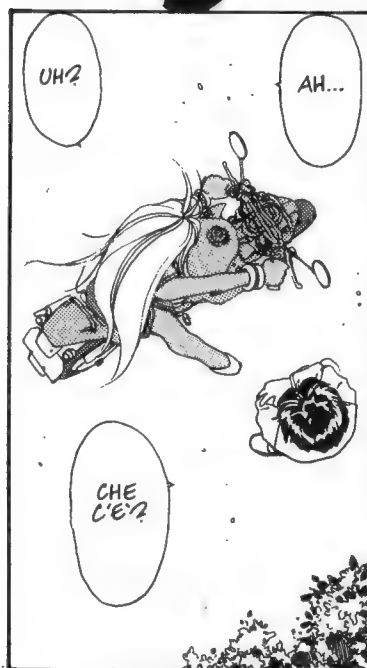
AVANTI, DAMMI DEI SOLDI!
PERCHÈ?
VADO A COMPRARMI DEI VESTITI, DATO CHE NON POSSO PIÙ CREARLI CON I MIEI POTERI!
ECCOLA CHE RINIZIA CON LE SUE IDEE BALZANE...

ESSERE UMANI HA QUALCHE INCONVENIENTE...
NON MI VA TANTO DI CAMMINARE, UFFA!
CHE IDEA! POTREI ANDARE A PRENDERE IN PRESTITO...
EHI! GUARDA CHE STANGONA!
APRI GLI OCCHI!
COS...?!?
CHI E'?!?
SWAP
UH?
MAH... FORSE HO LE TRAVEGGOLE...
CHE COLPO!
4WD

PENSAVO CHE SI FOS. SE GIÀ ACCORTA DI NOI...
URD HA LA TESTA MOLTO DURA...
POSSO FARLE APPARIRE TUTTI I VESTITI CHE VUOLE!
WROOOOOO
MA DOVE DIAVOLO VA?
È LA DIREZIONE OPPOSTA ALLA STAZIONE!
SCUSAMI SE TI HO FATTO ASPETTARE!
GRAZIE MILLE!
CLIK

SENTI... NON HO ALCUN PROBLEMA A PRESTARTELO...
...MA HAI DAVVERO INTENZIONE DI GUIDARLO VESTITA COSÌ?
CERTO!
KSR

HOP LA'!
CHI LA CAPISCE È BRAVO!

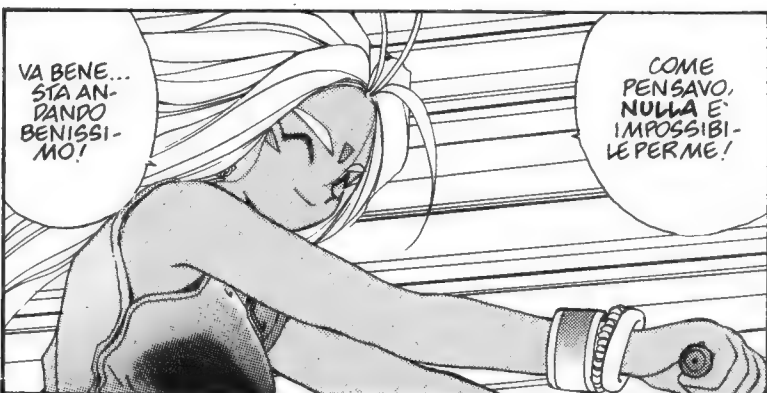
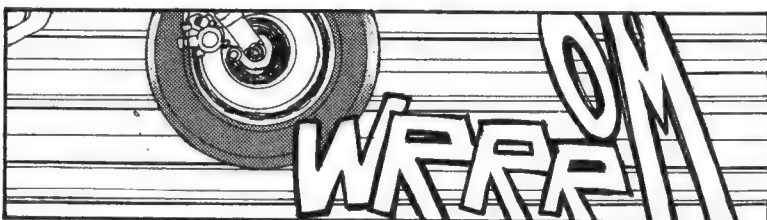
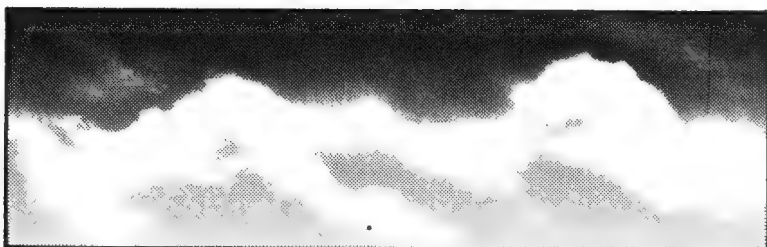
AVANTI! MOTORI AL MASSIMO!

UH?
AH...
CHE C'È?

ODDIO! DATO CHE NON POSSO PIÙ USARE I MIEI POTERI, NON HO LA PIÙ PALLIDA IDEA DI COME SI GUIDI!

URD... TU HAI LA PATENTE, VERO?
AH AH AH! NON TI PREOCCUPARE! FIDATI DI ME!

CERCA DI RICORDARE CON CALMA, URD...
ALLORA... PER PRIMA COSA BISOGNA GIRARE LA CHIAVE...
APPENA SI SARÀ ACCESO, PIGIANDO L'ALTRO AFFARE SOTTO LA PUNTA DELL'ALTRO PIEDE...
WRRRR
CLAK
POI, GIRANDO UNA MANO, BISOGNA LASCIARE QUELL'AGGEGGIO CON L'ALTRA...
CHAK
...POI DANDO UN CALCIO A QUEL COSO SOTTO IL PIEDE ACCENDO IL MOTORE.
CHAK
WROM
WOOM
AAH!
LA MANO...
LA MANO NON TORNA NELLA POSIZIONE DI PRIMA!
AAAAAAH
URD?

HO DI-
MENTICA-
TO DI
DARLE...
...IL
CASCO!
E' PARTITA
IN IMPENNATA!

WRRROM

COME
PENSAVO,
NULLA È
IMPOSSIBI-
LE PER ME!
VA BENE...
STA AN-
DANDO
BENISSI-
MO!

PECCA-
TO CHE
L'AUTO
QUI DIE-
TRO...
...FACCIA...
UH...UN
GRAN...
BACCANO...
TU, SU
QUELLA
MOTO!
STO PAR-
LANDO CON
TE, SENZA IL
CASCO! FER-
MATI!

NON C'È
BISOGNO CHE
TU COMMETTA
ALTRE INFRA-
ZIONI!
TI
SOSPENDE-
REMO LA
PATENTE!
OPPURE
VUOI CHE TI
VENGA DE-
FINITIVAMENTE
RITIRATA?

VI CI METTETE ANCHE VOI?
SOSPENSIONE? RITIRO?
...PREFERISCO SCAPPARE!
VISTE LE CIRCOSTANZE...
AVANTI, CURVA!
WRRR
SKREEK
OOH! ♡

ECCO... TEMEVO PROPRIO CHE SUCCEDESSE QUALCOSA DEL GENERE!
CERTI VESTITI CHE STIMOLANO L'IMMAGINAZIONE SONO FANTASTICI!
CHE BELLA!

GUARDA COME SI SBILANCIA QUELLA SCEMA!
STA PRENDENDO MALISSIMO QUELLA CURVA!
NON RIESCO NEMMENO A VEDERLA! HO PAURA CHE NON CI SIA PIU' NULLA DA FARE!

COSA?!
GASP

PERCEPISCO VIBRAZIONI NEGATIVE... OSCURE...
MI SEMBRA QUASI DI GELARE!

SENTO AVVICINARSI L'OSCURITA' DA OGNI DIREZIONE!

BELL-DANDY!
COSA TI SUCCEDE?
RATTLE RATTLE

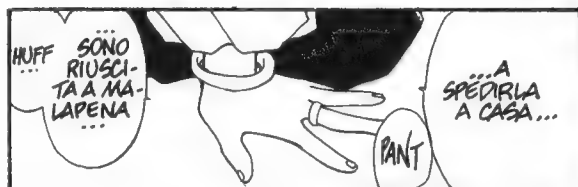
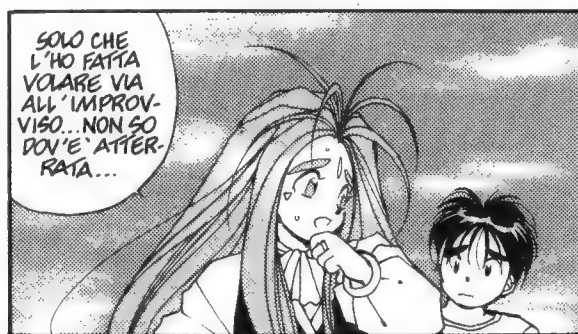
PERCHE'?

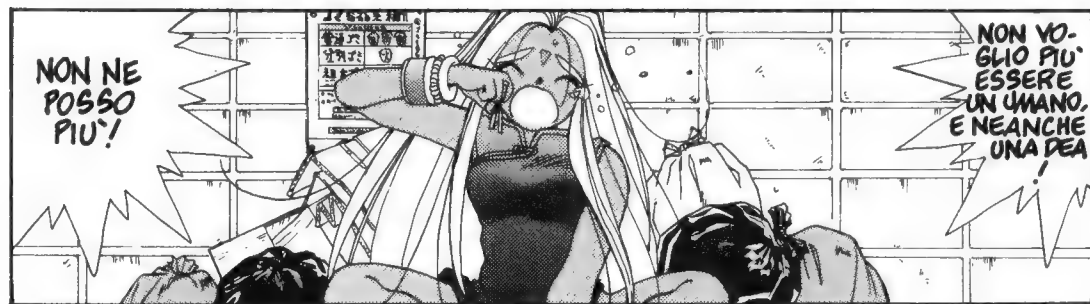
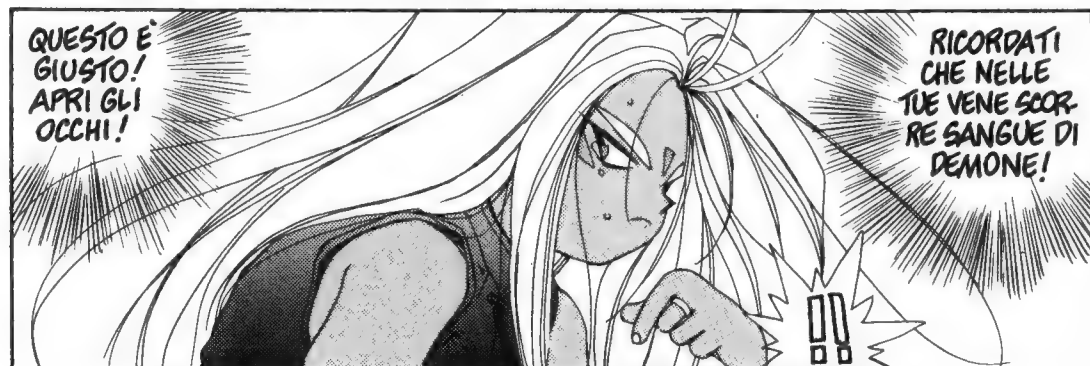
PERCHE' MI STATE TUTTI ALLE COSTOLE?
HAI VISTO? NON E' STUPENDA?
E' BELLO FARE IL POLIZIOTTO!
FALLA VEDERE ANCHE A ME!
KSR

AVANTI! TORNA AL TUO STATO ORIGINARIO! SI RISOLVERA' TUTTO!
ANCORA QUELLA VOCE!
MA CHI SEI?

QUESTO NON IMPORTA! MA DEVI APRIRE GLI OCCHI!
APRI GLI OCCHI!
COSA?

AIUTO!!
NOOO!!
URD!
KATHUMP

AVETE TROVATO LA MOTO?

HUFF...
...SONO RIUSCITA A MALAPENA...
PANT
...A SPEDIRLA A CASA...

SOLO CHE L'HO FATTA VOLARE VIA ALL'IMPROVVISO... NON SO DOV'È ATTERRATA...

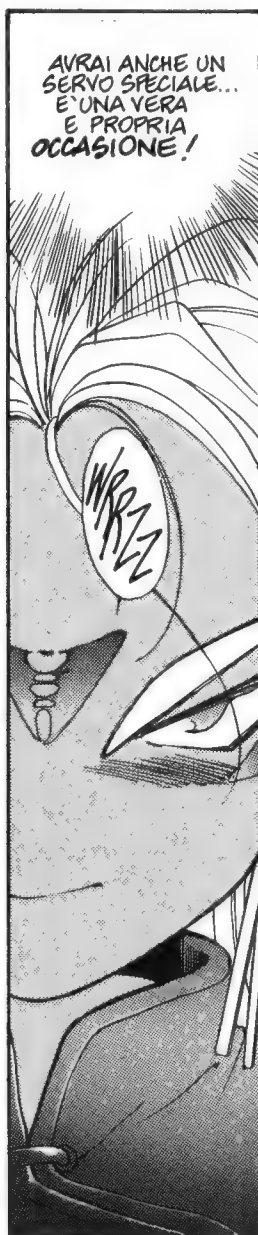
ゴミ容器集積所
普通ゴミ
分別ゴミ
粗大ゴミ
...IN UN POSTO DEL GENERE?
PERCHÈ...

NON VOGLIO PIÙ ESSERE UN UMANO, E NEANCHE UNA DEA!
NON NE POSSO PIÙ!

RICORDATI CHE NELLE TUE VENE SCORRE SANGUE DI DEMONE!
QUESTO È GIUSTO! APRI GLI OCCHI!
!!

SEI L'EREDE DEL GRANDE RE!
NO! IO SONO URD! DEA DI SECONDO GRADO CON LIMITAZIONI AL CONTROLLO!
ANCHE SE NON PUOI PIU' USARE I TUOI POTERI!

ACCETTA IL MIO POTERE!
STA... ...STA ZITTO!

AH, SÌ?
POTRAI FARE CIO' CHE VUOI!

MA VERAMENTE...
E' NOIOSO FARE LA DEA! SEMPRE SOGGETTA A POTERI LIMITATI, NON TROVI?
PENSACI BENE!

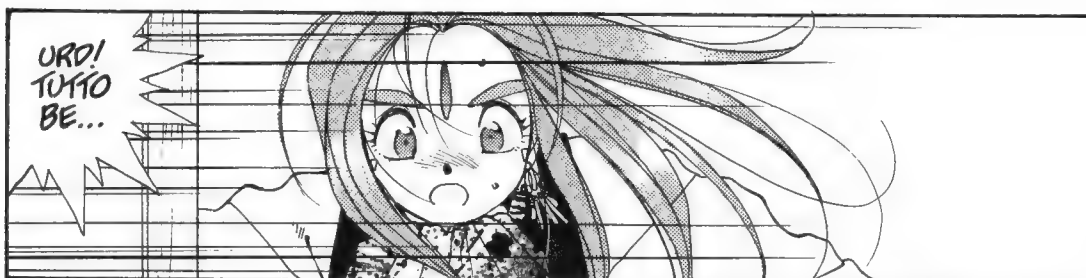
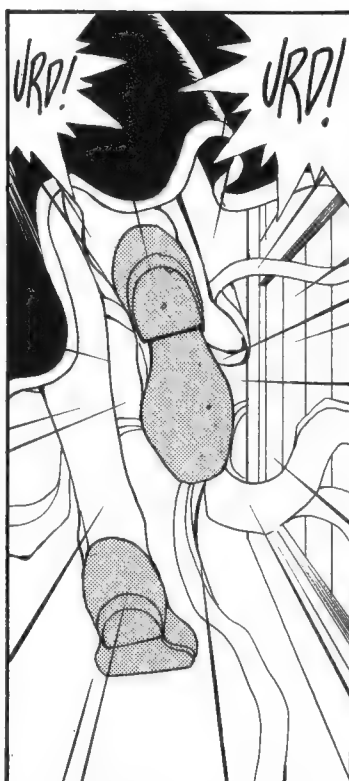
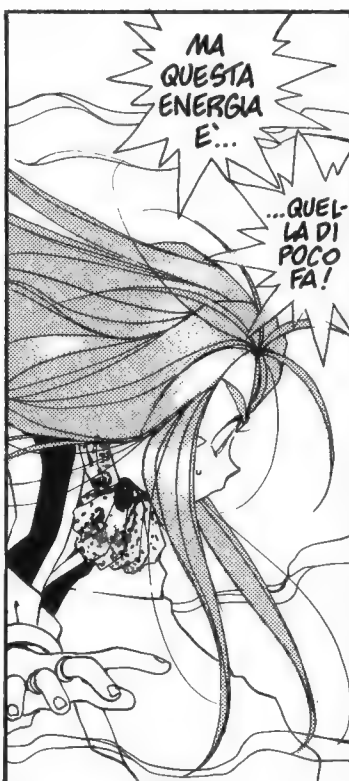
NON VOGLIO IMPORTI NULLA! PUOI FARE TUTTO QUELLO CHE TI PARE!

AVRAI ANCHE UN SERVO SPECIALE... E' UNA VERA E PROPRIA OCCASIONE!
WRRZZZ

WHOSSHH
!!

MA QUESTA ENERGIA È...
...QUEL-LA DI POCO FA!

URD!
URD!

URD! TUTTO BE...

URD?
E CHI SAREBBE QUESTA URD?

IO SONO LA LEGITTI-MA EREDE DEL GRANDE RE DEL TER-RORE!
ASCOLTATE-MI TUTTI! VO-GLIO CHE CONO-SCIATE IL MIO POTERE, E PERCIÒ DISTRUGGERÒ TUTTO!

URD!
COSA DIAVOLO STAI DICENDO?
VUOI CHE TI SIA RITIRATA LA LICENZA?
E QUEI POTERI...
UGH!
RITIRO DELLA LICENZA
GULP
PERCHÈ? PERCHÈ SONO COSÌ TURBATA?
BE', NON IMPORTA! IO SONO LA GRANDE REGINA DEL TERRORE...
...E NON HO NULLA DA TEMERE!
NEL MIO CUORE C'È UN TURBINE D'ANSIA!
NON MI LASCERÒ PIÙ INGANNARE!

URD... MA COSA TI E' SUCCESSO?! QUELL'ENERGIA NON TI APPARTIENE!
AH AH AH AH AH AH
SAPPIATE, MALEDETTI STUPIDI, CHE DOVRETE METTERVI IN GINOCCHIO AL MIO COSPETTO!

FINE DELL'EPISODIO

*Nell'attesa di pubblicare i risultati del referendum e i nomi dei giovani autori che hanno passato la prima selezione del concorso di **Kappa Magazine** (salvo imprevisti troverete tutto nel prossimo numero) pubblichiamo alcuni estratti dalle vostre lettere che applaudono o criticano le recenti scelte editoriali della nostra casa editrice. A voi la parola, quindi, e a noi il piacere di rispondervi!*

K29-A

Finalmente qualcuno ha portato in Italia **Garoo Densetsu**, ovvero **Fatal Fury**! Sono incredibilmente contento, loro sono belli, adoni eppure coatti, soprattutto il mitico Andy, il fico Terry e il fantasmagorico Geese Howard! Pubblicherete anche l'adattamento di Yuji Hosoi, vero? Tanto è di mamma Kodansha! Non ditemi no, altrimenti vi sguinzaglio il docile Krauzer che vi farà la presa spappola-palle. Grazie di cuore: avete reso felici due ragazzi (io e mio cugino Marco) che conoscono alla perfezione *Fatal Fury*, *Fatal Fury 2* e *Fatal Fury Special* (abbiamo il Neo Geo con le relative cartucce). Non riesco ancora a crederci: ora non rimane che sperare nella possibilità di gustarci in italiano anche gli splendidi OAV! Vi saluto lasciando il mio indirizzo per tutti coloro che, come me e i miei amici, condividono la passione per manga e cartoni: **Daniele Giolitti**, via Muzio Attendolo 56, 00176 Roma

*Una rivista deve sempre contare su un personaggio popolare per non rischiare spiacevoli sorprese nelle vendite. Se **Gundam** era essenzialmente una mossa commerciale, **Fatal Fury** unisce alla fama del videogioco anche una storia avvincente e i bei disegni di Ken Ishikawa. Ovviamente chi non ama le serie di azione e combattimenti non deve fare l'errore di confrontare un fumetto come questo con altri titoli di tutt'altra natura (alcuni lo hanno criticato perché inferiore a **Video Girl Ai** e **Squadra Speciale Ghost**!). Non crediamo che la versione di Yuji Hosoi troverà spazio su queste pagine (vogliamo che **Kappa** sia sempre varia e imprevedibile), ma se i manga tratti dai videogame incontreranno il vostro favore si potrebbero progettare tante belle miniserie: Kodansha ha moltissime storie a disposizione (da* Samurai Showdown *alle strip di* Street Fighter II*). Alla prossima.*

K29-B

Voglio Tezuka! E' una vergogna che nessuno abbia mai pensato di pubblicare in Italia i manga del grande maestro! Dato che Tezuka è accessibile a tutti (bambini, ragazzi e adulti) e le sue storie sono cariche di spessore psicologico, perché non fare una bella rivista di 128 pagine con i tre serial più famosi (potreste scegliere tra *Astroboy*, *La principessa Zaffiro*, *Black Jack*, *Kimba il leone bianco*...). Che ne dite? Per **Kappa**, invece, funzionerebbero benissimo le storie autoconclusive di *Kuki no Soko*. Allora, vi ho convinto? Vi saluto con un calorosissimo ciao! **Claudia Amantini**, Macerata Feltria (PS)

*Con il cuore ti diamo ragione, cara Claudia: è davvero una vergogna! Purtroppo non si può sempre ragionare con il cuore, ma bisogna attenersi alle indagini di mercato, ai giudizi del grande pubblico e, soprattutto, ai dati di vendita. I fan dei manga hanno dimostrato in più di una occasione di non amare i classici giapponesi: il solo a vendere piuttosto bene in Italia è **Lupin III** (già superato da novità più recenti ed esplosive come **Guyver** e **JoJo**) grazie all'incredibile richiamo televisivo. Non è ancora il tempo di un magazine dedicato a Osamu Tezuka, ma l'omaggio che facciamo questo mese al grande autore dismostra una cosa: quanto attuali e poetiche siano ancora oggi le sue storie. Devi proprio averci letto nel pensiero: **Joe e il capitano** è proprio tratto dalla raccolta* Kuki no Soko*. Che sia un caso isolato o il primo episodio di una lunga serie, dipende da voi.*

Noi rimaniamo in ascolto, come sempre.

K29-C

Siamo Barbara e Francesca e vi scriviamo dopo aver letto l'ultima strepitosa novità: pubblicherete gli shojo manga! Aspettavamo questo momento dai tempi della chiusura di "Candy Candy" (Fabbri Editori) e **Georgie** è davvero una storia affascinante, romantica e imprevedibile! Se noi adoriamo manga come **JoJo** e *Saint Seiya*, creati per un pubblico prevalentemente maschile, i ragazzi potrebbero finalmente iniziare ad apprezzare le storie d'amore (**Video Girl Ai** in fondo lo era). Volevamo anche dirvi quanto sia bello per noi leggere le interviste ai più famosi manga-ka (autori di fumetti): è come avere un contatto diretto con loro, senza mediazioni, per conoscerli meglio. Ci piacerebbe che deste voce anche a Mutsumi Inomata, Mitsuru Adachi, Masami Kurumada e Nobuteru Yuki. Ora vi salutiamo. Bacioni affettuosi da **Barbara** e **Francesca**.

*I lettori all'ascolto (non solo i ragazzi) potrebbero imparare molto da Barbara e Francesca: le nostre amiche rappresentano il tipo di lettore che apprezziamo di più, che sceglie con la propria testa infischiandone di tanti luoghi comuni. E' incredibile come gli appassionati di manga e anime (da sempre bersagliati dalle frasi fatte di chi parla senza cognizione di causa di cartoni animati giapponesi) siano in fondo i più prevenuti. Si critica senza conoscere, si parla del manga di **Georgie** facendo riferimento alla serie animata (radicalmente diversa) e degli shojo manga come se mettessero in discussione la virilità dei ragazzi che li leggono. Impariamo a criticare solo dopo aver letto un fumetto e a diversificare le nostre letture: non potrà che farci bene. Tornando alla lettera di Barbara e Francesca, possiamo anticipare a tutti i fan di Mitsuru Adachi che l'intervista al loro autore preferito apparirà su **Kappa** ad aprile, in contemporanea con il lancio del suo manga **Rough** sulle pagine di **Starlight**. Nei prossimi mesi, nel frattempo, daremo voce a Yumiko Igarashi, Ken Ishikawa e Takaya Yoshiki.*

K29-D

Sono un aficionado che in un prossimo futuro, nella costellazione di **Georgie**, potrebbe non essere più tale. Sto parlando dell'era post-Katsura: non ci sono shojo manga più simili a **Video Girl Ai**? E' incredibile: mi ero finalmente deciso a comprare **Starlight** grazie all'arrivo di **Sesame Street** e mi vedo costretto a interrompere la mia collezione di **Neverland**! Non preoccupatevi, non ho solo critiche negative in servo per voi. Ho tra le mani **Kappa** nr. 27 e **Fatal Fury** è veramente bello! Mi aspettavo tavole e colpi incomprensibili e invece mi sono dovuto ricredere: bella scelta! **Toni "Flower" Fiorino**

*Ti sei appena dovuto ricredere sulla validità di **Fatal Fury** e il virus del pregiudizio è già tornato a infiltrarsi nella tua mente? Curati in fretta, altrimenti potresti perderti la vera storia di **Georgie**! Scherzi a parte, non capiamo il senso delle tue parole: cosa significa 'shojo manga più simili a **Video Girl Ai**'? Se temi di trovarti di fronte al polpettone televisivo, non conosci davvero il manga di Yumiko Igarashi. E' stato scritto da Man Izawa, un uomo (ma guarda un po') che lavora con successo per il teatro e per la televisione, e che in Giappone è considerato una vera e propria star. Il cartone animato ha ripreso solo la prima parte della storia (**Neverland** 21-23 circa) e con il trasferimento di Georgie in Inghilterra ti troverai di fronte a situazioni radicalmente diverse. Non vogliamo anticiparti nulla per non rovinarti la sorpresa, ma la pubblicità che vedrai in quarta di copertina il prossimo mese dovrebbe incuriosirti a sufficienza (eh eh eh!). Per il resto, benvenuto a bordo di **Starlight**!*

Un saluto a tutti e appuntamento al prossimo mese!

Kappa boys

• APPUNTAMENTI •

Il 27 novembre vi aspettiamo tutti a Mantova, al Centro Enaip in via Trincerone 1, all'Incontro Convegno su Fumetto e Animazione Giapponese! Dalle 9:30 del mattino alle 18:00 si terrà la mostra-mercato, mentre il programma prevede proiezione di cartoni animati dalle 11:00 alle 12:00, incontro con due quarti dei Kappa boys dalle 15:00 alle 16:00, e poi di nuovo cartoni fino alle 18:00! Cercate di esserci, così vi parleremo più approfonditamente dei nuovi progetti-bomba, delle nuove serie che stiamo per pubblicare, dei nuovi speciali e di tutto quello che riguarda i manga in Italia e all'estero... E così potrete anche raccontarci le vostre impressioni sulle pubblicazioni degli ultimi mesi!

47 - Viaggio nel passato - Sayonara no Yokan Madoka no Hatsukai wo Sagase (Un triste addio: alla ricerca del primo amore di Madoka)
• Kyosuke immagina Madoka abbracciata a uno sconosciuto. 1 sec.
• Dopo essere stato colpito dal nonno, Kyosuke immagina tante minuscole Madoka nude. 1 sec.
• Kyosuke solleva Madoka bambina che giace a terra svenuta, e così facendo le sfiora il seno. 8 sec.
Censura totale....... 10 sec.

48 - Le dimensioni temporali - Koi Tsukameta Soshite da capo (Conquistato l'amore e poi da capo)
• Una distesa di vestiti e biancheria intima femminile giace davanti alla porta del bagno di casa Kasuga. 4 sec.
• Madoka e la sua versione bambina chiacchierano mentre vengono inquadrati i loro fondoschiena. 8 sec.
• Sfidata da una misteriosa motociclista, Madoka combatte contro alcuni teppisti, ma viene fatta prigioniera con il ricatto: se non farà come vogliono loro, Kyosuke rischierà di morire. La motociclista si rivela poi essere Yukari, che abbandona Madoka nelle mani di due minacciosi punk che tentano di violentarla. A salvare la ragazza ci pensano però Kyosuke e i suoi poteri. 192 sec.
Censura totale....... 204 sec.

OAV - Amore sotto zero - Shiroi Koibitotachi (Gli amori bianchi)
Sigla iniziale: *Kagami no naka no actress* - Sigla finale: *Dance in the memories*
• E' sera, e Hikaru sta facendo il bagno a casa dei nonni di Kyosuke cantando ***Dance in the memories*** mentre fuori cade la neve. Madoka si spoglia completamente ed entra coperta da un asciugamano. Gli occhi di Jingoro e del nonno spiano le ragazze, poi l'anziano padrone di casa passa lo shampoo a Hikaru, che urla. Il nonno riesce a svignarsela in tempo, e quindi la colpa viene data all'innocente e imbarazzato Kyosuke, che viene poi trascinato nell vasca da Hikaru: vedendo Madoka nuda tuffarsi nell'acqua per coprirsi, il ragazzo perde sangue dal naso. Poi, mentre tutti chiacchierano davanti al focolare, Hikaru scopre una spalla per far vedere quanto vellutata sia la sua pelle. 146 sec.
• Durante il racconto del nonno si vede l'immagine di un cadavere nudo, parzialmente coperto di neve. 4 sec.
• La nonna cerca di far entrare Madoka e Kyosuke in una camera matrimoniale, poi, dato che il ragazzo nega qualsiasi legame con l'amica, la vecchietta ci riprova con Hikaru. E Kyosuke cerca di convincerla che fra loro c'è solo un rapporto platonico. 28 sec.
• Nuova inquadratura del cadavere congelato. 12 sec.
• Madoka seminuda dentro la grotta cerca di far perdere il controllo all'imbarazzato Kyosuke con atteggiamenti sensuali. 27 sec.
• Kyosuke ripensa alla legenda mentre Madoka gli slaccia la tuta da sci. I due si siedono nudi l'uno di fronte all'altra guardandosi negli occhi, si stendono e si abbandonano a dolci effusioni. Il sogno di Kyosuke, però, si interrompe in seguito al sonoro schiaffo datole da Madoka, ancora vestita. Il ragazzo capisce così di esser stato vittima di un'allucinazione. 77 sec.
• Inquadratura del viso del fantasma, in realtà il teschio di un orribile scheletro. 3 sec.
• Madoka vede alcuni zombi e corre urlando tra le braccia di Kyosuke. Un'orda di creature da incubo iniziano così a inseguire i due, che scappano per gli angusti cunicoli della grotta finché non finiscono in un vicolo cieco. Kyosuke usa i suoi poteri sui morti viventi senza grandi risultati, e quando stanno per essere raggiunti si abbracciano disperatamente, ma all'improvviso i mostri svaniscono. Kyosuke cerca di confortare l'amica. 80 sec.
Censura totale....... 377 sec.

OAV - Avventure alle Hawaii - Hawaiian Suspense (Suspense alla Hawaii)
Sigla iniziale: *Kagami no naka no actress* - Sigla finale: *Dance in the memories*
• Inquadratura di alcuni bozzetti raffiguranti ragazze in costume stese a prendere il sole. 5 sec.
Durante il prologo in spiaggia, la canzone ***Natsu no mirage*** è sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 100 sec.**
• Madoka chiede a Kyosuke di spalmarle l'olio solare sulla schiena, si volta e si alza i capelli. Kyosuke appoggia le mani sulla schiena della ragazza (che arrossisce) e infila le mani sotto l'allacciatura del reggiseno. Madoka lo rimprovera e, mentre Kyosuke cerca di giustificarsi, lei esita un attimo, si slaccia il reggiseno e offre la schiena all'amico. 81 sec.
Censura totale....... 86 sec.

8 - Le due modelle - Kimiwa Egao! Nagisa no Shutter Chance (Sorridi! Set fotografico in riva al mare)
• Kyosuke entra in casa e apre la porta del salotto, dove trova alcune bellissime ragazze in costume da bagno. La scena ci regala inquadrature in primo piano di reggiseni, gambe e fondoschiena delle giovani. Kyosuke è sconvolto. 6 sec.
• Il signor Kasuga è chino sulla macchina fotografica, mentre in primo piano sono inquadrati due fondoshiena delle ragazze. Terminate le foto, le tre modelle si inchinano per ringraziarlo e se ne vanno. 8 sec.
• Takashi si avvicina al figlio e gli accenna di una love story nata tra un suo collega e una modella, poi smonta la macchina fotografica. 16 sec.
• Takashi sfoglia alcune foto al telefono e Kyosuke, sbirciando, vede l'immagine della modella: ripensa così al set fotografico, mentre in sovraimpressione appaiono le ragazze ingaggiate dal padre. 24 sec.
• A scuola, Komatsu mostra agli amici alcune foto che ritraggono ragazze con la gonna sollevata. 1 sec.
• Hatta, per pronta risposta, dispone in bella vista sul tavolo altre foto, che però si rivelano solo pessimi fotomontaggi. 8 sec.
• Sul terrazzo della scuola, Yusaku confessa a Madoka di essere preoccupato per Hikaru, ma la ragazza rimane perplessa. 5 sec.
• Immaginando di essere fotografata, Hikaru si mette maliziosamente in posa e Yusaku rimane sconvolto. 7 sec.
• Kyosuke ripensa alle parole del padre e immagina Hikaru modella in atteggiamenti intimi con un fotografo: il ragazzo decide così di fare qualcosa per evitare possibili conseguenze e Yusaku approva pienamente. 40 sec.
• Kyosuke indica i piedi di Hatta: una macchina fotografica, attaccata col nastro adesivo, è utilizzata per spiare sotto le gonne delle ragazze! Sorpresi in flagrante, Komatsu cerca di strappare all'amico l'oggetto, mentre Kyosuke assiste alla scena sbuffando. 13 sec.
• In spiaggia, il signor Kasuga fotografa Hikaru in varie pose: mentre passeggia, seduta, a gattoni nell'acqua. Kyosuke guarda Hikaru che corre sul bagnoasciuga, estasiato dalla sua bellezza. 29 sec.
• Hatta e Komatsu guardano con malizia Kurumi e Manami, accovacciate tra gli scogli per catturare un granchio nascosto. I due ragazzi si avvicinano per fotografare le due gemelline in una posizione un po' osée. 15 sec.
• Kyosuke dà per sbaglio a Madoka una foto che ritrae Hikaru in bikini mentre gli salta addosso. 2 sec.
Censura totale....... 174 sec.

9 - Il rapimento - Kurumi-chan Date no Shikata Oshiemasu (Kurumi impara come ci si comporta a un appuntamento)
• Kyosuke entra nella camera delle sorelline e viene colpito in faccia da un paio di mutandine con le fragole. 7 sec.
• Kyosuke pensa a Kurumi alle prese con un ipotetico assalitore e immagina la pessima fine che potrebbe fare quest'ultimo: dopo essere stato letteralmente scaraventato in aria, il losco figuro viene completamente carbonizzato. 2 sec.
• Mentre cerca la sorella scomparsa, Kyosuke si ritrova di fronte a due innamorati, seduti su una panchina nel parco dell'amore e in procinto di baciarsi. Imbarazzato, il ragazzo si allontana a gambe levate. 11 sec.
• Komatsu e Manami sono seduti insieme a bordo di una piccola barca nel lago del parco. Panoramica. 25 sec.
• L'amico grassone di Madoka parla a Kyosuke. 8 sec.
• Ushiko e Umao stanno per baciarsi su una panchina del parco, ma notano Kurumi che li osserva interessata. Il fratello di Komatsu corre e trascina via la ragazza, che lascia cadere il gatto Jingoro. Anche Kyosuke e Madoka giungono al parco alla ricerca di Kurumi. 31 sec.
• Komatsu, ancora sulla barca con Manami, si avvicina alla ragazza con cattive intenzioni. 4 sec.
Censura totale....... 88 sec.

10 - Il sogno premonitore - Yochimu!? Hikaru-chan ga Shinjau (Sogno premonitore!? Hikaru morirà)
• Kyosuke è preoccupato per la salute di Hikaru, ma quando la incontra nell'atrio della scuola lei lo rassicura accennando a togliersi la giacca della divisa scolastica. Kyosuke si affretta a coprirla gettandosi addirittura sulla ragazza, mentre i compagni strabuzzano gli occhi nel vedere lo strip. Intando arriva Madoka e li sorprende. 16 sec.
• Komatsu sbircia con un binocolo le gambe di Kurumi che gioca a pallamano, mentre Hatta osserva con un cannocchiale Manami. 7 sec.
• Nello spogliatoio femminile Kurumi racconta a Hikaru del sogno fatto dal fratello. Hikaru ripensa a quanto fosse preoccupato Kyosuke e pensa di approfittarne. Kurumi guarda perplessa l'amica e intanto si sfila la felpa, rimanendo così in reggiseno. 33 sec.
• Si intravedono le gambe di Hikaru, seduta sul divano con le gambe accavallate. La ragazza si accomoda la vestaglia per coprirsi, mentre Yusaku è in cucina che prepara con tanto amore un brodino per l'amica ammalata. 9 sec.
Censura totale....... 65 sec.

11 - Il matrimonio - Narasanaide Wedding Bell (Non suonate la campana nuziale)
Kyosuke entra all'ABCB vestito in giacca e cravatta e la canzone ***Kikenna triangle*** viene sostituita dal brano presente in seguito anche durante le prove del matrimonio. **Censura colonna sonora: 109 sec.**
Censura totale.. 0 sec.

12 - Una partenza improvvisa - America Ryuugaku! Sayonara Madoka (Viaggio in America! Addio, Madoka)
Kyosuke, sotto la pioggia, si dispera per la partenza di Madoka: la canzone ***Janina*** è sostituita da un assolo al sassofono. **Censura colonna sonora: 103 sec.**
Censura totale.. 0 sec.

13 - Un nuovo look - Shisen Shuuchuu! Hikaru-chan! Daihenshin (Colpo di scena! La grande trasformazione di Hikaru!)
- Inquadratura di Hikaru in minigonna. 4 sec.
- Umao e Ushiko si parlano. 9 sec.
- Madoka sta provando alcuni vestiti nella sua stanza quando Hikaru suona il campanello. Madoka si toglie i pantaloni, rimanendo a gambe nude, e va ad aprire la porta: la camicetta semiaperta lascia intravedere gli slip. Hikaru rimane sorpresa per l'abbigliamento dell'amica e Madoka risponde imbarazzata. 9 sec.
- Hikaru si prepara per uscire con Kyosuke: le vengono inquadrate le gambe lasciate scoperte dalla minigonna. 3 sec.
- La cantante solista inizia a cantare ***Breaking heart***: i musicisti suonano e cantano mentre tutto il pubblico applaude entusiasta alzando le braccia al cielo. Nel frattempo, indossato il kimono, Yusaku si allena facendo flessioni. 39 sec.
- Inquadratura del seno di Hikaru, intenta a battere le mani. 2 sec.
- Il concerto prosegue e le immagini ci mostrano i primi piani dei musicisti e della cantante. Il pubblico, sempre più esaltato, grida e applaude. Yusaku si allena saltellando sugli scalini di un lunga gradinata: a un tratto immagina Kyosuke e Hikaru che si baciano e scivola dando una gran facciata. Quindi si dispera per l'amore non ricambiato. Alcune scene tagliate del concerto appaiono comunque nella sigla italiana. 48 sec.

Parte della canzone ***Breaking heart*** viene eliminata. **Censura colonna sonora: 89 sec.**
- Viene inquadrata la scritta 'toilet'. 3 sec.

Censura totale.. 117 sec.

14 - Tutti sul ring - Yochimu! Madoka wa Nanjakuotoko ga Okirai (Sogno premonitore! Madoka odia i deboli)
- Kyosuke osserva un manifesto raffigurante una lottatrice di catch in divisa da combattimento. 5 sec.
- Inquadratura dal basso verso l'alto di Madoka, in tutina, che lotta contro una grassona. 5 sec.
- Inquadratura dal basso verso l'alto di Madoka, appoggiata alle corde. 6 sec.
- Inquadratura delle gambe di alcune tenniste in minigonna, che ridono di Kyosuke (finito a terra nel tentativo di imitare Yusaku). 2 sec.
- Dopo aver parlato con Kurumi e Manami, Hatta insinua che Komatsu stia pensando a qualcosa di sconcio e lui arrossisce. 4 sec.
- In infermeria, Madoka osserva Kyosuke svenuto e gli si avvicina con l'intenzione di baciarlo, ma Kyosuke si sveglia. 10 sec.
- All'ABCB, mentre il capo suona la chitarra, Hikaru canta una canzone saltellando con indosso solo un body e una calzamaglia che mettono in vista le sue dolci forme. Attorno a un tavolo tutti festeggiano, mentre Yusaku osserva Hikaru arrossendo. Solo sul terrazzo, Kyosuke osserva il cielo stellato. 31 sec.
- Kyosuke vuole leggere il biglietto che Madoka ha appeso all'albero, ma la ragazza gli copre gli occhi con le mani chiedendogli dolcemente di non farlo. Quindi lo abbraccia. 17 sec.

Censura totale.. 80 sec.

© Matsumoto/Shueisha

42 - L'amica del cuore - Motemote no Madoka! Kyosuke Tsuini Kokuhaku (Madoka popolare! Kyosuke si dichiara)
- Kyosuke immagina Sumire nei panni di Rossella O'Hara e Madoka in quelli di Rett Buttler che si baciano appassionatamente: disgustato stringe tra le braccia Jingoro, che in tutta risposta gli graffia selvaggiamente la faccia. 12 sec.
- Rimasta sola in camera con Kyosuke, Sumire tenta di baciarlo: vista l'esitazione del giovane si strappa la camicetta e comincia a distruggere la stanza invocando aiuto. Kyosuke tenta di fermarla e la immobilizza sul letto, ma questa risponde schiaffeggiandolo: improvvisamente si spalanca la porta ed entrano Hikaru e Madoka, che trovano Kyosuke sopra Sumire stesa sul letto piangente. Dalla finestra sbucano poi Komatsu e Hatta, che in tenuta da ladruncolo giapponese fotografano l'amico in quella situazione imbarazzante. Kyosuke finisce in prima pagina sul giornale scolastico e tutti gli studenti parlano di lui. 72 sec.
- Un professore fa chiamare Kyosuke in presidenza e gli mostra una delle foto scattate da Hatta e Komatsu, chiedendo siegazioni. 3 sec.
- Anche negli spogliatoi femminili girano voci sulla storia tra Madoka e Sumire . 2 sec.

Censura totale.. 89 sec.

43 - Musica Rock - Shoushin no Hikaru! Oikakete Fuyukaigan (Il cuore infranto di Hikaru! Seguimi al mare d'inverno)
Censura totale.. 0 sec.

44 - San Valentino - Koino Oaji? Kyosuke Jigoku no Valentine (Gusto d'amore? Il terribile S. Valentino di Kyosuke)
- Una folla di ragazze si accalca davanti a una bancarella di dolci di S. Valentino. 3 sec.
- Kyosuke-Kazuya sente dei rumori in bagno e vi trova Madoka sotto la doccia. Accortasi della sua presenza, la ragazza si dirige verso di lui, che imbarazzato si copre gli occhi, lo prende per mano, lo porta con sé sotto l'acqua e lascia cadere l'asciugamano, rimanendo completamente nuda. Con gli occhi ancora chiusi, Kyosuke viene riportato alla realtà da Hikaru: aveva in realtà immaginato tutto. 62 sec.
- Hikaru toglie gli slip a Kyosuke-Kazuya e rimane estremamente colpita per ciò che vede: fa buffe espressioni e corre per la stanza ridacchiando. Madoka esce dal bagno incuriosita e chiede all'amica cosa stia succedendo: Hikaru le indica allora il piccolo Kazuya, che tenta inutilmente di coprirsi, e afferma felice di 'averlo visto' per la prima volta. Chiede poi a Madoka se anche per lei sia lo stesso, ma lei arrossisce e si chiude in bagno. Il povero Kyosuke-Kazuya pensa imbarazzato: «Me l'hanno visto...». 57 sec.

Censura totale.. 122 sec.

45 - Un brutto colpo - Hikaru Shisu Soshite Daremo Inaku Natta (Addio Hikaru! E non rimase nessuno)
Censura totale.. 0 sec.

46 - Vacanze sulla neve - Hakugin no Ichiya! Futaribocchi de Gondola (Notte d'argento! Una gondola per due)
- Kyosuke si spoglia lanciando i suoi vestiti sul letto dove dorme Jingoro, quando sente dei rumori provenire dal bagno: è la voce di Madoka sotto la doccia. Sperando in una avance della ragazza, Kyosuke getta in aria i pantaloni rimanendo in boxer. All'improvviso si apre una porta e appare Hikaru che scoppia a urlare, mentre dal bagno e esce Madoka avvolta in un asciugamano. Yusaku corre in aiuto di Hikaru, entrata in realtà nella stanza di Kazuya completamente nudo: il ragazzino aveva dimenticato di rimettere al loro posto le targhette delle stanze, precedentemente scambiate grazie al suo potere. Nella stanza accanto, intanto, Madoka si ritrova davanti Kyosuke seminudo e torna urlando in bagno. Rimesse a posto telepaticamente le targhette sulle porte, Kazuya convince Hikaru di essere entrata nella stanza sbagliata. Madoka chiede spiegazioni a Kyosuke, ma sente avvicinarsi Hikaru e si nasconde con l'amico nel bagno. Perplessa per aver trovato la stanza vuota, Hikaru apre la porta del bagno mentre irrompono nella stanza Kurumi e Manami. Le ragazze non vedono né Madoka, nascosta dietro la tenda della doccia, né Kyosuke, abbarbicato sul soffitto. Nel frattempo sopraggiungono anche Komatsu e Hatta che invitano le gemelle nella discoteca dell'albergo: le due accettano entusiaste lasciando sola Hikaru, che nota Jingoro impegnato a giocare con i vestiti di Kyosuke. Il giovane sussulta e Hikaru si dirige nuovamente il bagno incuriosita. Kyosuke non sa dove nascondersi e inizia a miagolare per confondere l'amica. Viene però bloccato da Madoka, che lo trascina sul fondo della vasca vuota tenendolo abbracciato a sé. Hikaru non vede nessuno in bagno e un po' perplessa se ne va con Jingoro. Passato il pericolo, Madoka caccia dal bagno Kyosuke lanciandogli ogni sorta di oggetto. 263 sec.

In discoteca, la canzone ***Night & day*** è sostituita da un altro brano strumentale. **Censura colonna sonora: 24 sec.**
Censura totale.. 263 sec.

39 - Un Capodanno straordinario - Madoka niSaiminjitsu! Kyosuke Abunai Shougatsu (Madoka ipnotizzata! Un pericoloso Capodanno per Kyosuke)

- Primo piano di sedere, fianchi e seno di Madoka in divisa da coniglietta. Kyosuke fissa imbarazzato la tenuta sexy dell'amica. 14 sec.
- Kyosuke si siede a terra e Madoka gli si avvicina porgendogli un piatto di zuppa: il gesto mette in evidenza il seno che che sbuca dal costume. La ragazza si inginocchia di fronte all'incredulo amico dicendo che ubbidirà a qualsiasi suo ordine. 30 sec.
- Kyosuke ripensa al sogno fatto e a Madoka in costume da coniglietta. 6 sec.
- Lo sguardo di Kyosuke si sofferma sul seno e sulle gambe di Madoka, stesa svenuta sul letto. 16 sec.
- Madoka, ancora svenuta, si rannicchia su se stessa. 2 sec.
- Kyosuke copre Madoka con una pelliccia, ma prima il suo sguardo si sofferma sul seno dell'amica. 4 sec.
- Kyosuke immagina di abbracciare Madoka ipnotizzata e di toccarle il seno. 15 sec.
- Kyosuke ha la testa sulle ginocchia di Madoka, che gli sta pulendo le orecchie, e si contorce dal piacere. Le ordina quindi di lavargli la schiena: la ragazza annuisce, si volta e inizia a spogliarsi, ma viene fermata dal ragazzo che ammette di aver scherzato. 25 sec.
- In bagno Madoka vuole slacciare la camicia di Kyosuke, che però la respinge imbarazzato. 2 sec.
- Kyosuke si immagina immerso nella vasca con Madoka avvolta in un asciugamano, ma la ragazza lo riporta alla realtà porgendogli degli asciugamani. 24 sec.
- Kyosuke è immerso nella vasca e immagina Madoka che, sfilatasi la sottoveste, entra in acqua coperta solo da un asciugamano. 18 sec.
- Sentendo la voce di Hikaru, Kyosuke esce di corsa dalla vasca, e tenta inutilmente di infilarsi le mutande saltellando per la stanza. Nel farlo, immagina che l'amica spalanchi la porta del bagno, lo sorprenda nudo e scoppi a piangere. 25 sec.
- Kyosuke riesce finalmente a infilarsi le mutande. 6 sec.

Censura totale.......... **187 sec.**

40 - T. A. P. Gun - Hatsuyumedayo! Daikaiju Jingoro no Gyakushu (Il primo sogno dell'anno! Il contrattacco del grande mostro Jingoro) 3 sec.

- I ragazzini dell'orfanotrofio si accalcano di fronte alla TV per vedere Black Fighter e poi cadono tutti a terra. **3 sec.**

Censura totale..........

41 - Un orologio magico - Ugokanai Madoka! Kyosuke no Fushigitokei (Madoka immobile! Il meraviglioso orologio di Kyosuke)

- Kyosuke immagina Hikaru e Madoka in divisa da tennis, con la classica gonnellina corta. 6 sec.
- Kyosuke ha appena fermato il tempo grazie all'orologio datogli dal nonno e sta mettendo Madoka in posizione eretta per evitare che cada: abbracciandola ne osserva emozionato il seno e la minigonna. 11 sec.
- Hikaru sta per battere la pallina, ma questa le finisce nella scollatura. Kyosuke se ne accorge e utilizza l'orologio magico per poterla recuperare: infila così una mano nella maglietta dell'amica tra le urla di Kurumi e Manami, che assistono al misfatto. La ricerca si rivela però più ardua del previsto: quando il tempo riprende il suo corso, Kyosuke viene sorpreso con le mani nel sacco. 47 sec.
- Il nonno di Kyosuke, pattinando sul ghiaccio, va a sbattere volontariamente contro una bella ragazza. 6 sec.
- Il nonno di Kyosuke, pattinando mentre il tempo è fermo, tenta di toccare il seno a Ushiko. 1 sec.
- I nonni discutono su chi preferisca Kyosuke tra Hikaru e Madoka. L'uomo propende per la bellezza di Madoka, mentre la donna preferisce la vivacità di Hikaru (ciò chiarisce la scena finale, quando il nonno invita Madoka a baciare il nipote per risvegliarlo dal maleficio e la nonna corre a chiamare Hikaru!). Mentre stanno parlando, il nonno taglia la corda e va ad abbracciare le gambe di Ushiko, ma il tempo riprende e il povero vecchietto viene colto in flagrante. Umao e Ushiko si abbracciano e si chiamano a vicenda. 44 sec.
- Kyosuke è nello spogliatoio femminile con i calzoncini calati e si sta asciugando con un fazzoletto gli slip inzuppati di caffè caldo, che Madoka gli ha versato addosso incidentalmente. 6 sec.
- Seduto al tavolino del bar, Hatta chiede a Kurumi di baciarlo attraverso la cannuccia, ma arriva la nonna che si sostituisce alla nipotina: Hatta bacia così la vecchietta e cade al suolo disgustato. 19 sec.

Censura totale.......... **140 sec.**

15 - Una piccola bugia - Madoka no Kesshin! Sankakukankei ni Period (La scelta di Madoka! La fine del triangolo)

- Kyosuke entra nella stanza delle sorelle per farle riappacificare, ma viene colpito e si ritrova con un reggiseno in testa. 3 sec.
- Nonostante la presenza di Kyosuke, le ragazze continuano a litigare: grazie ai suoi poteri, Kurumi solleva un lembo della gonna di Manami chiedendo indietro le proprie calze, ma la sorella risponde alzandole telepaticamente tutta la gonna, pretendendo in cambio la restituzione delle proprie mutandine. Kyosuke, imbarazzato, non sa che pesci pigliare. 17 sec.
- Fervono i preparativi per la mostra fotografica del padre di Kyosuke e vengono appese due gigantografie di Madoka e Hikaru in costume da bagno (sono due delle foto scattate nell'ottavo episodio). 8 sec.
- Hikaru, rimasta sola con Kyosuke nella sala della mostra, si avvicina al ragazzo e lo guarda negli occhi. 5 sec.

Censura totale.......... **33 sec.**

16 - Ci credi agli UFO? - Shinjiru Shinjinai UFO wo Mita Madoka (Credeteci o no, Madoka ha visto un UFO)

Censura totale.......... **0 sec.**

17 - Doppio appuntamento - Natsu no Yuuwaku Ikinari Double Date (Tentazione estiva: doppio appuntamento)

- Kyosuke immagina Hikaru che prende il sole indossando un minuscolo bikini e che gli chiede di spalmargli l'olio abbronzante. 9 sec.
- Kyosuke si trova in piscina e gli appare Hikaru con indosso uno splendido bikini. 6 sec.
- Kyosuke allunga la mano su Hikaru, ma Yusaku prontamente lo blocca, venendo però scaraventato in piscina dalla ragazza. 12 sec.
- Komatsu fissa la bella Hikaru con uno sguardo particolarmente eccitato. 4 sec.
- Hikaru strattona il braccio di Kyosuke, che le tocca così involontariamente il seno. 2 sec.
- Seduto in biblioteca, Kyosuke osserva estasiato la bellezza di Madoka: in particolare il seno che la scollatura del vestito lascia abbondantemente ammirare. 7 sec.
- Kyosuke osserva sempre più da vicino le procaci curve di Madoka. 2 sec.
- Lo sguardo di Kyosuke si posa sul seno di Madoka, sugli occhi, le gambe, le labbra e le mani: continua a saltellare da un particolare all'altro come impazzito, ma all'improvviso immagina Komatsu e Hatta, che con facce allupate tentano di abbordare le sue due sorelline in costume da bagno. 33 sec.
- Kyosuke si teletrasporta dalla biblioteca e si ritrova con un libro in mano in uno spogliatoio stracolmo di ragazze seminude, che gli si avventano contro armate di scope e lo malmenano urlando. Kyosuke esce così dallo spogliatoio livido e malconcio. 23 sec.
- Kurumi ha un malore mentre nuota in piscina: nel tentativo di salvarla, Hatta ne approfitta per abbracciarla e per toccarle il seno. 3 sec.
- Hikaru si avvicina alle spalle di Kyosuke e lo spinge, premendo il seno contro la sua schiena. 3 sec.
- Yusaku è seduto accanto a Hikaru e insieme mangiano delle pannocchie. 5 sec.

La canzone ***Kikenna triangle*** è stata sostituita da un assolo al sassofono e poi dall'introduzione musicale di ***Orange mistery***.
Censura colonna sonora: 157 sec.

Censura totale.......... **109 sec.**

18 - L'onda indomabile - Madoka Chousen! Big Monday (La sfida di Madoka! Un grande lunedì)

La canzone ***Orange mistery*** è sostituita dall'introduzione della stessa, ripetuta più volte. **Censura colonna sonora: 172 sec.**

- Arrivate alla spiaggia, Hikaru e Madoka cominciano a togliersi i vestiti di fronte a Kyosuke che, imbarazzato, si copre gli occhi. Una volta riaperti, però, si rende conto che entrambe indossano il costume da bagno. 40 sec.
- La misteriosa surfista si allaccia la muta, coprendo l'abbondante scollatura che lasciava intravedere il seno. 5 sec.
- Il padre di Kyosuke è nel suo studio e osserva delle foto, quando vede volare attorno a lui un bikini e una maschera subacquea. 16 sec.
- Nel racconto del vecchio pescatore la ragazza viene ferita a un braccio dalla freccia di un soldato. 3 sec.
- Hikaru e Madoka entrano nel bagno dell'albergo coperte solo da un asciugamano, ma nella grandissima vasca trovano Koto che si comporta in maniera molto schiva. Non appena Hikaru si tuffa in acqua, questa esce addirittura dalla vasca passando accanto a Madoka, che nota subito una cicatrice nel braccio della ragazza: ripensa così con terrore alla leggenda raccontatale dal vecchio pescatore e alla giovane morta durante la sua fuga d'amore. 47 sec.

Censura totale.......... **111 sec.**

19 - L'isola deserta - Futari no Taiken Kinjirareta Koinoshima (Esperienza di coppia: l'isola proibita)

- Komatsu fotografa le due gemelline durante il viaggio in nave e Hatta le osserva con uno sguardo eccitato. 12 sec.
- Kyosuke gironzola per l'isola deserta dove è approdato con Madoka, quando vede l'amica intenta a farsi una doccia sotto una piccola cascata. La fantasia di Kyosuke prende il sopravvento: immagina Madoka come una sirena e sogna di nuotare con lei. Viene poi richiamato alla realtà dalle urla della ragazza che, accortasi della sua presenza, si copre il seno e gli ordina di voltarsi. 38 sec.
- Primo piano di Madoka in costume da bagno. Kyosuke e Madoka si rincorrono sulla spiaggia, ma Kyosuke incampa e cade in acqua. 18 sec.
- I due giocano a nascondino, nuotano e fanno castelli di sabbia. Madoka si decora i capelli con un coloratissimo fiore tropicale. 60 sec.

La canzone ***Orange Mistery*** che fa da sottofondo è sostituita da un brano strumentale. **Censura colonna sonora: 90 sec.**

- Kyosuke ricorda la sera in cui Madoka si addormentò appoggiata a lui alla fermata dell'autobus. 30 sec.

Censura totale.......... 158 sec.

20 - Vacanze sportive - Hikaru Mokugeki! Gasshuku wa Kikenga Ippai (Hikaru sa! Pericoli al campo estivo)

- Mentre Kyosuke consulta i tabelloni del corso di tennis, gli si avvicina Madoka che indossa una divisa da tennista molto discinta. 4 sec.
- Kyosuke fissa perplesso Madoka: avvicina la faccia al seno, guarda la minigonna cortissima e scoppia a ridere imbarazzato. 14 sec.
- L'istruttore di tennis si avvicina a Kyosuke e gli infila un fiore all'occhiello. 8 sec.
- Kyosuke si allena nel bosco: lì incontra Madoka, che gli dà alcuni consigli su come impugnare correttamente la racchetta. La ragazza lo guida nei movimenti, ma nel farlo preme il seno sulla schiena dell'amico, facendolo distrarre. I due continuano così gli esercizi. 56 sec.
- Mentre Madoka gioca a tennis le si alza il gonnellino e le si vedono gli slip. 1 sec.
- Rifugiatosi su una barca per sfuggire alle fan, Kitakata fa dei complimenti a Hikaru, che ignora le intenzioni del bellimbusto. 12 sec.
- Hikaru è seduta sulla barca (le vengono inquadrate le gambe) con l'istruttore di tennis, che da perfetto dongiovanni insiste con le avances nei suoi confronti: tenta persino di abbracciarla, ma lei lo respinge e si mette a gridare. 15 sec.

Censura totale.......... 110 sec.

21 - Ricordi estivi - Kyosuke Pinch! Arashi ga Oka no Amai Sasayaki (Kyosuke è nei guai! Sospiri di tempesta)

- Kyosuke e Kumiko riposano a terra ansimanti: il ragazzo si trova sopra l'amica e lei lo prende per i fianchi per abbracciarlo e baciarlo. 15 sec.
- Kyosuke e Kumiko si rifugiano nella baita per ripararsi dal temporale: il ragazzo vede riflessa nel vetro l'immagine di Kumiko seminuda (è coperta solo da un asciugamano) e si volta di scatto arrossendo. Kumiko, invece, è seria e sembra molto risoluta. 18 sec.
- Kyosuke tentenna per qualche secondo poi si volta dall'altra parte. Nel vetro si continua a vedere l'immagine di Kumiko che si rivolge al ragazzo chiedendo il perché del suo comportamento. 17 sec.
- Kyosuke è in silenzio e Kumiko resta in piedi in mezzo alla stanza a osservarlo. 6 sec.
- Kumiko fissa Kyosuke perplessa e lascia cadere a terra l'asciugamano che la copriva, rimanendo così in reggiseno e mutandine. Kyosuke arrossisce immediatamente, chiude gli occhi e si volta. 16 sec.
- Kyosuke ritorna a guardare fuori dalla finestra, mentre Kumiko rimane immobile al centro della stanza. 5 sec.
- Kyosuke si volta di scatto verso Kumiko e arrossisce nel vederla senza vestiti. Immobile, Kumiko lo fissa negli occhi. 11 sec.
- Kumiko guarda sopresa Kyosuke, che imbarazzato non sa più cosa fare. 7 sec.
- Kumiko gli si avvicina con un balzo: per sfuggirle, Kyosuke rimane impigliato in un telo steso ad asciugare e cade a terra. 10 sec.
- Kumiko tenta di sedurre Kyosuke, che però la respinge fermamente: in ginocchio, la ragazza lo supplica piangendo. 24 sec.
- Commosso, Kyosuke le si inginocchia vicino. 4 sec.
- Kyosuke si avvicina a Kumiko, ancora in lacrime, e le porge una camicia perché si copra. Le lacrime le cadono sulle ginocchia. 10 sec.
- Ancora svestita, Kumiko continua a piangere a terra, mentre Kyosuke fissa pensoso il vuoto oltre il vetro. 5 sec.
- Improvvisamente Madoka spalanca la porta della baita e sorprende Kumiko a terra seminuda, che cerca invano di coprirsi. 2 sec.
- Madoka scorge i piedi di Kyosuke che spuntano sotto gli abiti stesi ad asciugare, dietro i quali aveva cercato di nascondersi. 1 sec.
- Scoperto Kyosuke, Madoka fissa ancora una volta Kumiko a terra svestita e poi esce decisa dalla baita. 7 sec.
- Kumiko appare sulla porta della baita coperta dall'asciugamano e grida a Madoka di fermarsi. 6 sec.
- Kumiko si inginocchia piangendo e si scusa con Madoka. 6 sec.

Censura totale.......... 170 sec.

36 - Super Johnny - Saraba Kyosuke Video ni Utsutta Chounouryoku (Addio Kyosuke: il potere registrato in video)

- Kurumi e Manami si lamentano con Komatsu perché dovranno indossare due succinte tutine, nonostante debbano impersonare due teppiste, e il ragazzo fornisce loro una serie di motivazioni più o meno campate in aria. 29 sec.
- Fervono i preparativi per le riprese: scavalcato Yusaku, Hikaru salta in braccio a Kyosuke. Intanto arriva Madoka, che appare seccata. 10 sec.

Censura totale.......... 39 sec.

37 - (inedita) - Orange Ninkyouden! Madoka Fubuki no Taiketsu (Cavalleria Orange! Madoka duella nella tormenta)

Madoka, in piedi sotto la neve, è sul punto di intraprendere un combattimento mortale. Kyosuke la raggiunge correndo per farla desistere, ma lei lo ignora, e dopo una breve lotta con la spada cade a terra sotto i colpi di uno sconosciuto vestito di nero. Kyosuke si lancia in suo aiuto, ma scivola e cade dal ponte, ritrovandosi... sul pavimento dell'ABCB! Era solo un sogno, ma Kyosuke è ugualmente scosso. Finito il lavoro, Madoka torna a casa con il ragazzo e incontra Oryu, un'amica di quando era ancora una teppista, che ferita a una spalla cerca riparo. Al sopraggiungere di alcune ragazze, Kyosuke e Oryu si riparano in un vicolo, mentre Madoka depista il gruppo capeggiato da una ragazza in skateboard. Medicata l'amica, Madoka non sa se intervenire o lasciarsi definitivamente il passato alle spalle. A scuola, intanto, Komatsu e Hatta fingono di essere feriti per ricevere le affettuose cure di Kurumi e Manami, ma iniziano a litigare e le gemelline se ne vanno abbandonandoli immobilizzati nelle bende. Hikaru si rivolge a Kyosuke preoccupata per Madoka, che sembra intenzionata a battersi. Una folla di ragazze si raccoglie all'ABCB: sono le vecchie compagne di banda di Madoka che vengono a chiederle aiuto: Oryu è stata rapita ed è tenuta in ostaggio. Madoka ripensa a quando, circondata in un vicolo, fu salvata da Oryu: decide così di pagare il debito di riconoscenza. Recuperati da una vecchia scatola alcuni plettri affilati come rasoi, li salda con una fibbia alla gamba e si prepara alla lotta. Sopraggiungono però prima Hikaru che tenta inutilmente di fermarla e poi Yusaku, deciso a combattere al suo fianco Madoka decide però di andare sola e lascia Hikaru nelle mani di Yusaku che le augura buona fortuna. La ragazza corre nella neve, ripensando a tutti i momenti felici trascorsi con Kyosuke, quando è raggiunta proprio dall'amico che tenta di farla desistere , ma scivola cadendo nel fiume. Raggiunto il covo delle teppiste , Madoka atterra facilmente due sentinelle che si scaldano al fuoco e sorprende le rapitrici che, legata Oryu, la stanno picchiando, facendo appena in tempo a tagliare in due una tavola da skateboard che stava per colpire l'amica. Le teppiste attaccano, ma Madoka facilmente le atterra tutte e colpisce con un plettro una mano della leader.Oryu viene così liberata, e Madoka sfida la capobanda a una gara di skateboard. Nel frattempo Kyosuke si aggira furtivamente nei dintorni e trova Hikaru e Yusaku che osservano atterriti le due sfidanti che iniziano così il duello scivolando sui supporti metallici dello scheletro del palazzo. Madoka segue la sua avversaria sulla tavola nonostante questa tenti di farla cadere in ogni modo, quando improvvisamente le due raggiungono un vicolo cieco. Entrambe tentano di fermarsi, ma solo Madoka riesce nell'intento: l'antagonista precipita nel vuoto, riuscendo a salvarsi solo grazie ai poteri di Kyosuke che aggancia la ragazza a un'impalcatura. Madoka scende così vincitrice sulla sua tavola , finendo addosso a Kyosuke che la abbraccia sorridente. La tragica avventura ha così fine e Madoka si reca in ospedale a visitare Oryu che le offre una sigaretta. La ragazza rifiuta rispondendo che una persona a lei cara una volta le disse di non fumare: Kyosuke, che origliava alla porta, lascia così cadere il mazzo di rose che portava alla nuova amica. Oryu capisce così la simpatia che lega i due e guarda maliziosamente Madoka che arrossisce.

Censura totale.......... 1277 sec.

38 - Buon Natale - Kyosuke Jikanryokou! Do Me no Christmas (Kyosuke viaggia nel tempo! Il terzo natale)

- Si apre un sipario e sotto i riflettori compare Kazuya, vestito da Babbo Natale, che frusta la 'renna' Jingoro miagolante. 7 sec.
- Kyosuke immagina Madoka in uno splendido vestito bianco e il suo pensiero si sofferma in particolare sul seno. 4 sec.
- Kyosuke si sta preparando per la festa quando sente un gran trambusto: Kurumi e Manami, entrambe in sottoveste, si stanno litigando un vestito da sera rosso. A forza di strattoni il vestito si strappa e le due ruzzolano a terra. Kurumi si vendica scatenando una folata di vento contro Manami, che per tutta risposta fa volare la sorella sul soffitto. Kyosuke entra di colpo nella loro stanza ponendo fine alle ostilità, ma Kurumi gli cade addosso ritrovandosi a cavallo delle sue spalle. 38 sec.
- Si ripete la scena del palcoscenico con Kazuya e Jingoro. 7 sec.
- Si ripete la scena di Kyosuke che entra nella camera delle sorelline e Kurumi in sottoveste gli cade addosso. 7 sec.

Durante la festa, la canzone ***Night & day*** è sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 30 sec.**

Censura totale.......... 63 sec.

35 - (Inedita) - Camera de H! Robot Kyo-chan (Fotografie osée! Kyosuke è un robot)
La puntata inizia con Kyosuke che, con uno sguardo demoniaco, terrorizza il vicinato rubando per le strade biancheria intima femminile, scomparendo poi come un ninja. Il ragazzo che, con lo sguardo vuoto ,sembra non essere in sé, consegna la miriade di reggiseni e mutandine che tiene tra le braccia a Komatsu e Hatta, che entusiasti, studiano già cos'altro ordinare all'amico. Dopo una breve indecisione, i due propendono per le mutandine di tre "hostess" professioniste che lavorano in un negozio nelle vicinanze, e Kyosuke obbedisce immediatamente, utilizzando il suo potere di teletrasporto. "Sono ancora calde" commenta eccitato Komatsu tenendo in mano il corpo de reato, e insieme ad Hatta decide di inviare Kyosuke a rubare anche quelle di Hikaru. Subito, però, cambia idea, preferendo piuttosto una foto di Madoka nuda, ma ormai il ragazzo ha già eseguito l'ordine impartitogli. La spiegazione per lo strano comportamento di Kyosuke non tarda a venire : Kurumi ha ipnotizzato il fratello, trasformandolo in un robot privo di volontà che esegue qualsiasi comando gli venga dato. Mentre passa accanto all'ABCB, Kyosuke viene fermato da Madoka che dice di non poter aiutare Hikaru a traslocare come le aveva promesso, e il ragazzo interpreta le parole dell'amica come un' imposizione. Si teletrasporta perciò immediatamente, ricomparendo a casa di Hikaru , dove trova anche Yusaku che, seccato dalla presenza del rivale, gli dice di andarsene. Ma sul punto di eseguire l'ordine, viene bloccato dalla ragazza. Nella stanza dell'amica, Kyosuke, ricordando le parole di Hatta e Komatsu, prende alcune delle mutandine da un cassetto, ma Hikaru , cogliendolo in flagrante, interpreta il gesto come una dimostrazione di passione. Intanto le due gemelline cercano il fratello all'ABCB e, immaginando già Hikaru che approfitta della momentanea debolezza di Kyosuke , si teletrasportano a casa dell'amica, dove la sorprendono sul punto di baciarlo e la fermano. Kyosuke si teletrasporta nuovamente all'ABCB, dove Komatsu e Hatta ordinano all'amico di fotografare Madoka nuda. Kyosuke si dirige così a casa per prendere la macchina fotografica, ma viene fermato dal padre che chiede delle sigarette e dal cugino che vuole un gelato. Ormai confuso, il ragazzo porta tutti gli oggetti all'ABCB, e dopo aver serrato le finestre e chiuso la porta a chiave chiede a Madoka di spogliarsi. La ragazza pensando a uno scherzo non si preoccupa ma quando Kyosuke la insegue per la stanza e le strappa la camicetta, lo colpisce con un sonoro ceffone. Nel frattempo sopraggiungono tutti gli altri e Kurumi spiega di essere la responsabile e di aver ipnotizzato il fratello che perciò non ha colpa. Kyosuke, tornato ora normale, tenta di svicolare preoccupato per le reazione degli amici, ma Madoka lo ferma prontamente e, mentre il ragazzo chiude gli occhi preparandosi già a ricevere uno dei suoi potentissimi schiaffi, gli pizzica il naso sorridendo.
Censura totale.. 1273 sec.

© Matsumoto/Shueisha

© Matsumoto/Shueisha

22 - Gelosia - Otonano Kankei! Madoka Himitsu no Asagaeri (Una relazione adulta! Madoka torna all'alba in segreto)
- Kyosuke e Madoka sono in biblioteca: lo sguardo del ragazzo è fermo sulla scollatura dell'amica, che lascia scoperta parte del seno. 7 sec.
- Lo sguardo di Kyosuke si posa nuovamente sulla scollatura, per poi passare alle labbra di Madoka come ipnotizzato. 8 sec.
- Hikaru e Kyosuke discutono al supermercato, quando una signora urta il sedere di Kyosuke con il proprio. 4 sec.
- Kyosuke, steso sul letto nella stanza di Komatsu, osserva sul soffitto il poster di una ragazza in bikini e la immagina con il viso di Madoka. Komatsu e Hatta telefonano a varie ragazze per avere un appuntamento, ma iniziano a litigarsi il ricevitore e finiscono per prendersi a calci e a morsi. Komatsu telefona a casa di Madoka: risponde la segreteria e Kyosuke si chiede dove sia l'amica. Hatta chiama Kurumi, che gli dice di essere nuda, facendo così perdere al ragazzo un fiotto di sangue dal naso. Kyosuke interviene, mentre Kurumi (avvolta in un asciugamano) sente cadere la linea. Il padre le raccomanda di stare attenta a quelle telefonate perchè il mondo è pieno di gente strana. Kurumi lo rassicura e voltandosi perde l'asciugamano, che si affretta a raccogliere per coprirsi. 138 sec.
- Kyosuke osserva le insegne del palazzo da cui sono usciti Madoka e il suo misterioso accompagnatore e nota che sono tutti hotel. 3 sec.
- Sullo schermo del cinema, una ragazza si toglie la camicetta di fronte a un uomo e si stende con lui sul letto per fare l'amore: Kyosuke guarda il film accanto a Yukari e si addormenta immaginandosi a letto con lei. Lascia così cadere la mano sulla gamba della ragazza, che lo prende a braccetto e gli posa la testa sulla spalla. Kyosuke si sveglia di soprassalto e impanicato strabuzza gli occhi. 55 sec.
- Kyosuke commenta tra sé di aver pensato a una relazione con Yukari. 4 sec.
- Primo piano di due ragazze che fanno aerobica indossando una aderente tutina. 4 sec.
- Yukari e Kyosuke entrano all'hotel Candy. Imbarazzatissimo, il ragazzo non sa che fare: Yukari lo spinge contro una porta, si avvicina per baciarlo, e all'improvviso gira la maniglia facendo ruzzolare Kyosuke nella stanza dove Madoka sta suonando. 32 sec.
- Yukari viene presentata al pubblico come cantante solista e Kyosuke rimane allibito. 10 sec.
- Yukari canta ***Salvia no Hanano You ni*** mentre Madoka suona e Kyosuke osserva immobile lo spettacolo. 75 sec.
- Alla seconda strofa della canzone, Yukari prende un nastro, lo avvolge intorno a Madoka e ne lancia un lembo a Kyosuke perché la catturi simbolicamente. Yukari strizza l'occhio a Kyosuke, che ripensa a momenti trascorsi con Madoka fino al termine della canzone. 99 sec.

Tagliando la scena, non viene trasmessa la canzone ***Salvia no hanano yooni***. **Censura colonna sonora: 174 sec.**

Censura totale.. 439 sec.

23 - La corsa campestre - Kyosuke Madoka Daigenka! Koino Nininsankyaku (Kyosuke vs. Madoka! Gara d'amore a tre)
- Kyosuke, Hikaru e Yusaku fanno shopping in una boutique: Hikaru si cambia in uno spogliatoio e Kyosuke la aspetta arrossendo nel vedere la sua gonna cadere a terra. Hikaru balza fuori dallo stanzino e salta addosso a Kyosuke: Yusaku assiste alla scena e morde un reggiseno per la rabbia, venendo così ripreso da un commesso. Kyosuke, con Hikaru ancora addosso, cerca di sfuggire a Yu correndo per il negozio. Credendo che i due siano nascosti in uno spogliatoio, Yusaku entra, ma trova un culturista che lo gonfia di botte. Nello spogliatoio accanto, intanto, Hikaru si abbandona a tenere effusioni con Kyosuke. 100 sec.
- Kyosuke incontra Hikaru davanti alla toilet e questa gli salta addosso urlando di gioia. 6 sec.
- Kyosuke è immerso nella propria vasca da bagno, quando senza volerlo si teletrasporta (ancora nudo!) nell'auto di Ushiko e Umao, intenti a flirtare. I due urlano e partono a razzo, mentre il povero Kyosuke rimane nudo in mezzo alla strada sotto la pioggia. 27 sec.

Censura totale.. 133 sec.

24 - Le qualità nascoste - Kazuya Toujou! Panic Kid ni Goyoujin (Ecco Kazuya! Attenzione alla piccola peste)
- Kazuya abbraccia Madoka e così facendo le tocca spudoratamente il seno. 8 sec.
- Inquadratura di Madoka che telefona da una cabina. 5 sec.
- Lo sguardo di Kyosuke si sofferma sulla cortissima minigonna di Madoka. 3 sec.
- Kazuya solleva telepaticamente la gonna di Madoka e Kyosuke osserva mutandine rosa che la ragazza indossa. 10 sec.
- Kyosuke ripensa a quando Kazuya ha toccato il seno di Madoka. 3 sec.
- Madoka cade dall'impalcatura dove gioca con Kazuya e Kyosuke la prende al volo: in seguito all'urto i due restano per qualche secondo a terra immobili. Quando Kyosuke si riprende si accorge di stare toccando il seno di Madoka e si allontana subito da lei. 13 sec.
- Kyosuke arrossisce. 3 sec.
- Kazuya si appresta a rendere pubblici i pensieri del cugino, allupato per aver toccato il seno di Madoka, ma è bloccato dal ragazzo. 10 sec.
- Primo piano di Kyosuke che fissa Madoka. 4 sec.
- In metropolitana un signore in impermeabile molesta Madoka spingendola contro la parete. 13 sec.
- Kyosuke si fa avanti e si piazza tra Madoka e il maniaco, che se ne va. Il ragazzo rimane per tutto il tragitto stretto all'amica. 18 sec.

Censura totale.. 90 sec.

25 - L'eterno indeciso - Abunai Jikoanji! Kyosuke-kun Henshinsun (Pericolosa autoipnosi! Kyosuke si trasforma)
- Partita di calcio vista da dietro i sederi delle giocatrici di pallavolo. 5 sec.

In discoteca viene tagliata la canzone ***Breaking heart***. **Censura colonna sonora: 79 sec.**
- Kyosuke e Madoka entrano nella discoteca Disco Mœbius: tra la musica assordante e le luci psichedeliche ballano moltissimi ragazzi (tra cui anche Ushiko e Umao). Madoka e Kyosuke si scatenano fino a quando lei, urtata da un tizio, gli finisce tra le braccia arrossendo. 39 sec.
- Madoka beve un cocktail al banco e Kyosuke, sedutole accanto, la corteggia abilmente. A un tratto Madoka si alza e va alla toilet. 40 sec.
- Madoka si guarda allo specchio e arrossisce ripensando alle parole di Kyosuke. Uscita dalla toilet trova Kyosuke in compagnia di due ragazze e rimane molto sorpresa. 15 sec.

Censura totale.. 99 sec.

26 - Trasformazioni - Kodomoni Natta Kyosuke! Madoka ni Sekkin (Kyosuke bambino avvicina Madoka!)
- Accorsa in aiuto di Kyosuke-Kazuya, Madoka lotta con i teppisti e blocca al volo una lattina lanciatale contro. Questa però le si apre, bagnandola e rendendo parzialmente trasparente la maglietta che indossa: si intravede il pizzo del reggiseno. Il teppista le si lancia contro, ma Madoka risponde con una potentissima ginocchiata al mento e lo stende a terra. 27 sec.
- In camera da letto Madoka si toglie la maglia davanti a Kyosuke-Kazuya. Rimasta in reggiseno, parla con lui mentre si cambia. 29 sec.
- All'ABCB Kyosuke tira la tenda dello spogliatoio e si trova di fronte Madoka di schiena, che a torso nudo si sta infilando una maglietta. La ragazza si volta di scatto verso Kyosuke, che arrossisce, e con lo sguardo severo gli lancia un sonorissimo ceffone che lo fa ruzzolare in uno scatolone. Nel film, intanto, la macchina di Carol esplode. 21 sec.

Censura totale.. 77 sec.

27 - Uno strano ferimento - Nerawareta Madoka! Kyosuke Otoko no Shoumei (Obiettivo Madoka! Kyosuke è un uomo)
- Una notte Madoka viene investita da un grosso camion e rimane a terra ferita. 19 sec.
- Kyosuke immagina di aiutare Madoka a fare il bagno. 2 sec.
- La teppista grassona che taglia in mille pezzi il lecca-lecca in bocca a Kyosuke ha tra le dita una lametta. 1 sec.
- Kyosuke sogna Madoka alle prese con delle teppiste: prima si batte con una ragazza armata di catena e la stende con una forte ginocchiata, poi viene colpita alle spalle e con i vestiti strappati (che lasciano intravedere gambe e reggiseno) viene più volte picchiata e perde i sensi di fronte agli occhi impotenti di Kyosuke, che viene immobilizzato a terra pieno di lividi. 39 sec.
- Komatsu e Hatta filmano Hikaru che saluta Madoka, salita su un taxi per raggiungere l'ospedale. 2 sec.
- Madoka lancia la stampella contro una delle teppiste e poi ne stende altre a pugni. Kyosuke viene immobilizzato da una ragazza, che gli afferra la gola con una catena, e Madoka viene così accerchiata. 42 sec.

Censura totale.. 105 sec.

28 - Da oggi si cambia - Kiken Kesshin! Manami-chan no Daibooken (La decisione! La grande avventura di Manami)
- Tre teppiste guardano con brutte intenzioni Manami che tenta invano di abbordare un ragazzo. 8 sec.
- Le tre teppiste si avvicinano a Manami con l'intenzione di darle una lezione per aver invaso il loro territorio. 20 sec.

Censura totale.. 28 sec.

29 - Voglio la mamma - Nakuna Jingoro Ai to Seishun no Hatsujouki (Non piangere Jingoro: affetti giovanili)

La canzone ***Furi-Muite my darling*** è stata sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 90 sec.**
- Hikaru immagina di trovarsi abbracciata a Kyosuke (entrambi nudi!) in un'atmosfera irreale, tra i petali di fiori che cadono. 19 sec.
- Hikaru prima di rientrare in infermeria si spruzza in bocca un deodorante per l'alito. 4 sec.
- Hatta e Komatsu, che gli è salito sulle spalle, sbirciano attraverso i vetri dello spogliatoio femminile dove decine di ragazze si stanno cambiando. Hatta si fa scoprire e scappa tra le urla delle ragazze, lasciando nei guai l'amico. Appeso al cornicione, Komatsu cade su Kyosuke che tenta di aiutarlo, e poi fugge lasciando l'amico steso a terra. Le ragazze aprono la finestra e scambiano Kyosuke per un maniaco, lanciandogli contro ogni sorta di oggetto contundente per poi colpirlo in fronte con una pesante sveglia. 70 sec.
- Kazuya alza la gonna a una bambina, ma Kyosuke lo ferma e lo sgrida duramente. Komatsu e Hatta annuiscono, e il ragazzino risponde loro che non alzerà neanche quelle di Kurumi e Manami, come avevano concordato. 18 sec.
- Nel corpo di Jingoro, Kazuya corre ad alzare le gonne di Manami e Kurumi davanti ai volti increduli e allupati di Komatsu e Hatta, che perde addirittura sangue dal naso. Poi corre a sollevare la gonna di tutte le bambine nel parco. 13 sec.
- Al cimitero delle auto, dopo aver ricevuto una ginocchiata al basso ventre da Madoka, il teppista saltella dolorante. 3 sec.

Censura totale.. 127 sec.

30 - Simona si innamora - Kinowa Monogatari! Kurumi no Hatsukoi Jigokuhen (Storia infernale! Il primo amore di Kurumi)
- Una ragazza con un body da ginnastica ritmica compie dei piegamenti. 1 sec.
- Komatsu si immagina istruttore di ginnastica ritmica, immerso tra le morbide curve di bellissime ragazze. 5 sec.

Durante l'appuntamento tra Kurumi e Hayami la canzone ***Again*** è sostituita dal silenzio. **Censura colonna sonora: 104 sec.**

Censura totale.. 6 sec.

31 - Che strana coppia - Madoka to Yusaku! Seishun Kakeochi Koushinkyoku (Madoka e Yusaku! Fuga d'amore)

Censura totale.. 0 sec.

32 - Lo sdoppiamento di personalità - Tanjoubi wa Nidokuru!? Tokino Kakeru Kyosuke (Doppio compleanno! Kyosuke viaggia nel tempo)
- Alle prese con uno sdoppiamento di persona, Kyosuke colpisce il gemello al basso ventre e questi crolla a terra svenuto. 4 sec.

Censura totale.. 4 sec.

33 - Il fungo della verità - Ayashino Madoka! Kinoko de Honne (Madoka sospetta! I funghi della verità)
- Sulla via di casa, Kyosuke trova in terra un fungo blu rosicchiato e da dietro un albero sbuca Komatsu, che con atteggiamento effeminato si fa avanti verso di lui, lo abbraccia e tenta di baciarlo. Kyosuke si divincola e cerca in ogni modo di fuggire. 30 sec.

Censura totale.. 30 sec.

34 - Una visita ai nonni - Roots Panic Fushigino Hoshi no Madoka (Panico! Madoka nel paese delle meraviglie)
- Nella baita Madoka è svenuta accanto a Kyosuke, che la scuote per farla rinvenire. La camicetta della ragazza è tutta bagnata. 10 sec.
- Kyosuke osserva il seno di Madoka che traspare dalla camicetta inzuppata. 2 sec.
- Kyosuke avvicina le mani alla chiusura della camicetta di Madoka. 7 sec.
- Kyosuke slaccia la camicetta di Madoka e lascia intravedere il reggiseno. Il ragazzo constata la bellezza dell'amica. 16 sec.
- Kyosuke è colpito alla testa dal nonno, che scoppia a ridere vedendo l'imbarazzo del nipote. Il vecchio ha tra le braccia Jingoro, salvato nel fiume. Madoka si sveglia e guarda Kyosuke, arrossito per via della camicetta. La ragazza si copre seccata e il nonno ride. 33 sec.

Censura totale.. 68 sec.

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno III - Numero 29 - Inserto

Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG) - Direttore Responsabile: Giovanni Bovini - Redazione: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi - Hanno collaborato: A.R.C.A., Cedric Littardi, Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Keiko Ichiguchi

martedì 15 novembre 1994

Esce al cinema il nuovo colossal della Disney ed esplodono in tutto il mondo le polemiche

Chi è il vero Re Leone?

Il dio dei manga

a cinque anni dalla scomparsa la vita di un grande maestro attraverso le testimonianze di chi l'ha conosciuto

Servizio di Luca Raffaelli

A PAGINA 107

Joe e il Capitano

una storia inedita di Tezuka per dire basta al razzismo

In Italia gli atti di razzismo sono vietati dalla legge: dipende solo da voi che la legge sia applicata Numero verde contro il razzismo Tel. 167-015328 (Nero e non solo)

SERVIZIO A PAGINA 100

TOKYO - Mentre in America **The Lion King** continua imperterrito a trionfare al botteghino, surclassando persino l'ottimo *Aladdin*, in Giappone divampa la polemica tra gli addetti ai lavori e i responsabili della Tezuka Production. Presentato al grande pubblico come soggetto originale, il lungometraggio animato della Disney ha troppi punti in comune con una delle opere più belle di Osamu Tezuka, il maestro scomparso nel 1989 a cui si deve la nascita del moderno cartoon giapponese. Già nel 1951, infatti, le avventure di un cucciolo di leone, finito in esilio dopo la morte del padre e alla disperata ricerca di riconquistare il regno perduto, uscivano con grande successo sotto forma di fumetto, per essere poi trasposte anche in animazione: una serie di successo, e soprattutto un film destinato a girare il mondo che ha vinto persino il Leone d'Oro alla Mostra del Cinema di Venezia. Nelle scorse settimane, decine di artisti giapponesi hanno sottoscritto una lettera di denuncia, accusando la Disney addirittura di plagio. E se fosse ancora in vita, cosa direbbe il compianto Osamu Tezuka? Probabilmente si sentirebbe orgoglioso di aver ispirato la più grande produttrice mondiale di animazione, la compagnia americana a cui lui stesso aveva sempre guardato con ammirazione. Ma gli estimatori di Tezuka pretendono almeno un riconoscimento alla paternità del soggetto, cosa che la Disney continua imperterrita a negare.

Machiko Satonaka guida la protesta: «Basta con le ingiustizie!»

*La presidentessa dell'**Istituto Giapponese Autori di Fumetto** non è disposta a gettare la spugna e continua a rilasciare pesanti dichiarazioni: «In America si arrabbiano moltissimo quando ritengono che i loro diritti d'autore vengono violati, e fanno subito causa chiedendo risarcimenti altissimi. Ma evidentemente credono di poter fare i loro comodi con i diritti d'autore altrui.»*

L'IMPERATORE DELLA JUNGLA con

di Claudio Cazzoli
Roberto Maurizzi
Mauro Trabisondi
A.RI.C.A.

Panja e Kimba © Tezuka Production

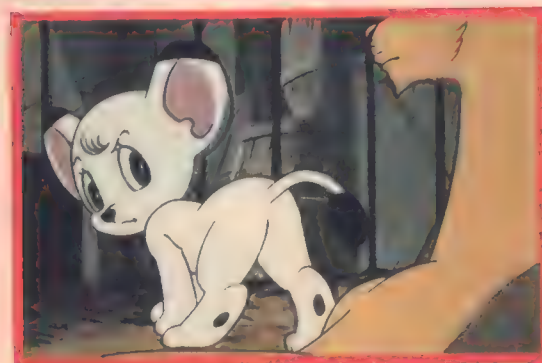
Annunciato trionfalmente dalla stampa e sull'onda del successo riscosso nelle sale cinematografiche americane, il nuovo film Disney **The Lion King** si appresta a fare il suo esordio trionfale anche in Italia, il prossimo 25 novembre. La critica è compatta nel definirlo un capolavoro; alcuni addirittura ritengono che la sceneggiatura sia fra le migliori degli ultimi dieci anni e che sia finalmente giunto il punto di svolta per la casa californiana, quell'opera dalla concezione originale che da tanti anni si stava attendendo. Eppure questa vicenda del cucciolo di leone che lotta per riconquistare il trono di re della giungla - che la stampa dipinge come ispirata all'*Amleto* di Shakespeare - per gli appassionati di animazione giapponese non è del tutto nuova. I più fortunati ricorderanno la serie di Osamu Tezuka **Jungle Taitei** (letteralmente L'imperatore della giungla) per averla vista in TV con il titolo di *Kimba, il leone bianco*, altri ne avranno sentito parlare o letto su riviste specializzate, e a tutti questi non saranno certo sfuggite le incredibili somiglianze fra le due opere. **The Lion King** ha inizio con la nascita del piccolo Simba sotto lo sguardo orgoglioso del padre Mufasa, re della giungla. In quel momento felice nessuno degli animali radunati per rendergli omaggio può immaginare cosa covi nel malvagio animo di Scar, fratello di Mufasa e assetato di potere, che poco tempo dopo riesce a uccidere il re facendolo travolgere da una carica di animali, attribuendo tutta la colpa al cucciolo e spingendolo all'esilio, schiacciato dal senso di colpa. Il povero Simba è così costretto a vagare, inseguito dalle iene assassine sguinzagliate dal malvagio zio e avendo come amici solo un cinghiale e una puzzola. Il suo sarà un lungo e difficile esilio, durante il quale sarà spinto perfino a diventare vegetariano; solo quando sarà ormai diventato adulto, il saggio mandrillo Rafiki lo convincerà a tornare per riconquistare il trono usurpatogli. Già da questi accenni di trama le similitudini fra le due opere cominciano a emergere, nonostante nella serie di Tezuka manchino i toni drammatici del fratricidio. Anche in **Jungle Taitei** il cucciolo orfano è costretto a una dura infanzia per sopravvivere nella giungla aiutato da altri due animali; anche qui il giovane leone viene temprato dalla dura lotta per la vita, e si batte duramente, consigliato da una vecchia scimmia saggia, per riconquistare la supremazia che gli spetta di diritto. In nome della pacifica convivenza fra le specie diventa anche vegetariano, e di questo cerca di convincere [illegible] carnivori, anche se con scarsi risultati. Fra la storia del re

tro

IL RE LEONE

Mufasa © Walt Disney Prod.

leone e quella dell'imperatore della giungla si possono dunque trovare diversi parallelismi, in molti punti fondamentali della vicenda. Alla luce di tutto questo è più che sensato ritenere che ancora una volta la Disney abbia prodotto un film di animazione che si basa su un soggetto non originale. Ma non c'è nulla di male in tutto ciò. Anche Tezuka, infatti, per **Jungle Taitei** si era indubbiamente ispirato al *Bambi* di Disney (che aveva visto ben ottanta volte), riuscendo a ottenere una storia completamente nuova e, soprattutto, con significati che esulano dal mondo animale e dal semplice rispetto per la natura, e arrivano ad analizzare molti aspetti delle società umane. Non sappiamo se la Disney abbia ripercorso autonomamente, quarant'anni dopo, la stessa via che aveva portato Tezuka da *Bambi* a **Jungle Taitei**, oppure se qualcuno tra i responsabili del film (Don Hahn, Rob Minkoff e Roger Allers) si ricordava di un cartone animato visto tanti anni fa, e abbia deciso così di dare il via al progetto del film, il cui primo titolo provvisorio era appunto "The king of the jungle". **The Lion King** ha sicuramente tutte le carte in regola per portare nuova gloria cinematografica al signore degli animali. Il film è stato giudicato un capolavoro da tutti coloro che lo hanno visto: come da tradizione Disney ogni cosa è curata nei dettagli, dall'animazione alla bellissima colonna sonora - questa volta affidata a Elton John - ma rispetto ai film Disney del passato c'è qualcosa di più. Innanzitutto la tecnica: quella computer graphic che la Disney ha iniziato a proporre in *Taron e la pentola magica* e infine approdata a **The Lion King** recando l'esperienza dei quattro film precedenti e libera da quel senso di esibizionismo che pervadeva *Aladdin*, con risultati stupefacenti. Gli sfondi e la colorazione sono a livelli molto superiori ai precedenti standard, e le ombreggiature, estremamente realistiche, danno alle scene una profondità finora sconosciuta alle opere Disney. Ma c'è un elemento ancora più rilevante: **The Lion King** rappresenta una netta rottura con la tradizione disneyana dei "film per famiglie", maturata in cinquant'anni di produzioni per ragazzi, e un ottimo primo passo verso storie più vicine alla società moderna. E non è sicuramente un caso che la Disney, alla ricerca di una sceneggiatura diversa dalla tradizionale favola, ne abbia presa a ispirazione una di tipo giapponese, visto che spesso alle produzioni animate del Sol Levante viene riconosciuto il grande valore di soggetti e sceneggiature. Agli appassionati di animazione non può che far piacere constatare come la Disney, alla ricerca

Il piccolo Kimba e la sua mamma © Tezuka Production

Kimba © Tezuka Production

Una tavola del fumetto Jungle Taitei disegnata da Osamu Tezuka © Tezuka Production

del suo nuovo corso, si sia riconosciuta proprio nell'opera di Osamu Tezuka. Se effettivamente quindi la Disney aveva intenzione di rendere omaggio al grande maestro dell'animazione giapponese, fare rivivere oggi sul grande schermo il mito del re leone è sicuramente il modo migliore per onorarne la memoria; rinverdire quel mito nato nel 1965 quando Jungle Taitei fece la sua comparsa sui teleschermi nipponici - prima serie giapponese a colori - e che ricevette la consacrazione internazionale pochi anni dopo, allorché il film da essa tratto vinse un Leone d'Oro (forse bianco?) alla XIX Mostra del Cinema per ragazzi di Venezia

Panja e Kimba © Tezuka Production

Computer

La *computer graphic* nasce principalmente per rappresentare fenomeni fisici o di origine umana di difficile rappresentazione formale o descrittiva. Da circa una decina d'anni i costi per realizzare immagini e animazioni in questo sistema sono andati sempre più scendendo, facendo di conseguenza aumentare il numero di produttori cinematografici e televisivi che la utilizzano nelle loro realizzazioni. Questo ha ovviamente contagiato anche il mondo dell'animazione tradizionale che, dopo una prima fase di diffidenza, ha cominciato ad avvalersi delle possibilità della CG. Per primi sono partiti gli studi con a disposizione budget più elevati, come appunto la Disney (è dal 1985 che utilizza elaboratori elettronici nei suoi lungometraggi, anche se alla cosa non è stata fatta nessuna pubblicità), ma ora pian piano molti altri si stanno adeguando, e da qualche anno anche gli studi nipponici (notoriamente sempre a corto di fondi) hanno iniziato ad utilizzarla con una certa regolarità. Siamo comunque ancora lontani dai film o dalle serie realizzate interamente in *computer animation*. L'uso più comune del computer oggi è nella colorazione dei fotogrammi: invece di aver a che fare con vernici e pennelli, i disegni che alla fine diventeranno personaggi in movimento sono prima digitalizzati (cioè 'fotocopiati' in memoria) e poi colorati, con tutti i vantaggi che il computer offre nella realizzazione di effetti speciali. Basta dare un'occhiata a *Takeru* (l'ultimo Lavoro di Buichi Terasawa), ad alcune scene di **The Lion King**, o alle Card *Total Bomber* e *Ramdozer* del Kappa-O per rendersene conto.

Un altro esempio di 'colorazione avanzata' al calcolatore è il tappeto di Aladdin: qui, invece di limitarsi ad assegnare un colore alle varie parti del personaggio realizzato a mano, si è utilizzato il computer per calcolare le deformazioni subite da un disegno molto complesso, che è poi stato applicato sulla superficie del personaggio.

Un'altra tecnica abbastanza comune (utilizzata in *Akira* e nelle scene iniziali de 'La sirenetta', per esempio), consiste nel realizzare, tramite un programma di disegno tridimensionale, le forme di massima degli oggetti che si intendono muovere, poi, dopo aver istruito il programma sui percorsi che questi devono compiere, far calcolare la proiezione in prospettiva degli oggetti in grafica 'a fil di ferro' (*wireframe*) per ognuno dei fotogrammi che comporranno la scena finale. Stampando questi disegni, i disegnatori hanno una traccia precisissima delle deformazioni prospettiche che personaggi e oggetti devono subire, e possono dedicarsi (manualmente) alla realizzazione del disegno, sicuri di non sbagliare dimensioni o angolazione del loro soggetto.

Polemiche

Che i cartoni animati non fossero al riparo dagli strali degli psicologi e dei pedagoghi, sempre pronti ad accusarli di essere violenti e diseducativi, è una cosa a cui gli appassionati di animazione giapponese sono abituati ormai da molti anni. Ma che siano i film della Disney a essere sotto accusa suona quasi come una novità, almeno per le nuove generazioni!

L'esposizione alle critiche è un prezzo che perfino la grande casa californiana ha dovuto accettare, nel momento in cui ha scelto di abbandonare il confortevole cliché della favola tradizionale per indirizzarsi a un pubblico adulto, che veramente sa apprezzare l'animazione e il cinema.

Già nel 1939 lo stesso Walt Disney aveva tentato questo passo, aveva voluto produrre un'opera di concezione radicalmente diversa dalle precedenti. Era così nata *Fantasia*, un autentico punto di rottura dagli schemi tradizionali, che davvero avrebbe potuto dare inizio a un nuovo modo di intendere il cartone animato come forma d'arte. Ma la risposta del pubblico fu talmente scorag-

Graphics

Negli ultimi due film Disney, però, abbiamo visto intere sequenze in cui gli sfondi erano interamente di sintesi, e dove l'unica cosa realizzata manualmente erano i personaggi principali del film. L'utilizzo di questa tecnica è stato molto efficace in *La Bella e la Bestia*, dove quasi non ci si accorge di essere di fronte a immagini in CG, mentre in *Aladdin* ha lasciato più a desiderare: alcune di queste sequenze erano inessenziali al racconto, e sembravano inserite per il puro gusto di stupire lo spettatore con effetti speciali e colori ultravivaci, piuttosto che per aumentare il coinvolgimento e l'espressività della scena.

Da qualche parte si sente parlare di progetti già avviati per la realizzazione di film d'animazione *interamente* in Computer Animation. Sia la Disney che Jean "Mœbius" Giraud dovrebbero avere in cantiere un film di questo tipo, ma ormai è da molto che non si hanno più notizie in merito.

Nessuno, fra i tanti entusiasti delle ultime produzioni Disney, ha finora speso una parola sull'uso della Computer Animation in questi film. Ma probabilmente non hanno tutti i torti: del resto, a meno di non trasformare un film in un festival degli effetti speciali, che differenza fa se un disegno viene colorato a mano o al computer? Se per rendere più fluido e piacevole un movimento lo si studia in precedenza al calcolatore? O se, per stupire il pubblico, si realizza in un mese una scena come quella della fontana di *Aladdin*, mentre quella analoga in *Biancaneve* ha probabilmente richiesto un anno di lavoro? Probabilmente, se fosse ancora tra noi, lo stesso Disney starebbe ora sperimentando in prima persona le possibilità offerte dalle nuove macchine e dai nuovi programmi di animazione.

Nei prossimi due anni è probabile che i sistemi in grado di realizzare in tempi accettabili animazioni di sintesi di qualità televisiva scendano sotto la soglia dei 10 milioni di lire; a quel punto, anche gli studi di animazione più poveri saranno in grado di produrre immagini che fino a due-tre anni fa erano appannaggio esclusivo dei grandi *studios* o dei centri di ricerca specializzati.

Come influirà questo sui cartoni animati che conosciamo (e magari apprezziamo) da anni? Forse molto poco. Avremo animazioni più fluide, effetti speciali sorprendenti e forse anche un aumento nel numero delle produzioni animate, grazie ai costi più bassi; ma quello che è realmente importante, e che oggi come domani fa la differenza tra le varie scuole mondiali di animazione, sarà la presenza, in sceneggiatura e in regia, di persone come Osamu Tezuka, Walt Disney, Hayao Miyazaki o Jean "Moebius" Giraud. Uomini in grado di creare e raccontare sogni.

Foto di gruppo per la famiglia reale © Walt Disney Prod.

Il mandrillo Rafiki © Walt Disney Prod.

Simba e Rafiki © Walt Disney Prod.

giante da farlo desistere da qualunque altro proposito in questo senso: la gente voleva favole, non desiderava e forse non concepiva che l'animazione potesse esprimere qualcosa di diverso. Da quel momento il vecchio Walt decise che i suoi studi non avrebbero prodotto altro che favole, e quel proposito venne mantenuto molto a lungo: forse fino al 1985 con *Taron e la pentola magica*. Un tentativo che la Disney pagò a caro prezzo: nonostante i dodici anni di lavoro impiegati e i venticinque milioni di dollari spesi il pubblico snobbò clamorosamente la pellicola. Bisognò attendere *La sirenetta* per inaugurare con un'entusiastica risposta di pubblico il nuovo corso Disney, e con questo il nuovo corso delle critiche.

Le accuse di contenuti violenti non sono certo nuove per la Disney: basta ricordare *Biancaneve*, e lo scalpore che all'epoca suscitarono le scene della fuga nel bosco, della trasformazione della strega e della sua morte. Ma sui film degli ultimi anni sono piovute accuse anche di genere completamente diverso, come quelle mosse ad *Aladdin*, ritenuto irridente verso gli arabi. Su **The Lion King** sembra però esserci un particolare accanimento. Gli psicologi avrebbero individuato delle forme di razzismo nella figura di Scar, dotato di parlata e movenze - a loro detta - tipicamente omosessuali, e delle iene, raffigurate in modo da ricordare molto - sempre a loro detta - i ragazzi neri delle metropoli americane. A questo punto viene da rallegrarsi che la Disney non si sia ispirata a **Jungle Taitei** per il colore bianco del leone, altrimenti la vicenda avrebbe potuto assumere veramente i contorni di un conflitto razziale...

Tutto ciò è stato condito da accuse di violenza, che in questo film alcuni psicologi sostengono essere tali da sconvolgere i bambini più piccoli. E in effetti, certe scene sono state oggetto di contrasti interni alla stessa Disney: alcuni disegnatori della vecchia guardia erano infatti contrari a mostrare apertamente la morte del re Mufasa, così come in *Bambi* la morte della madre del cerbiatto era lasciata all'intuizione del pubblico. Un altro segno dei tempi che cambiano, evidentemente.

Ma non sono critici, psicologi o pedagoghi a decretare il successo di un film: la parola finale spetta sempre e comunque al pubblico. E la risposta del pubblico a **The Lion King** è stata a dir poco clamorosa: un milione e seicentomila dollari incassati nei primi tre giorni di programmazione, duecento milioni di dollari in due mesi. Finalmente è cresciuto quel nuovo tipo di pubblico capace di apprezzare il cambiamento, che non si accontenta più di sentirsi raccontare le favole e che apprezza gli sforzi per proporre qualcosa di nuovo e tecnologicamente più evoluto.

In alto a sinistra, la lavorazione dei fondali, in alto, una fase di colorazione al computer.

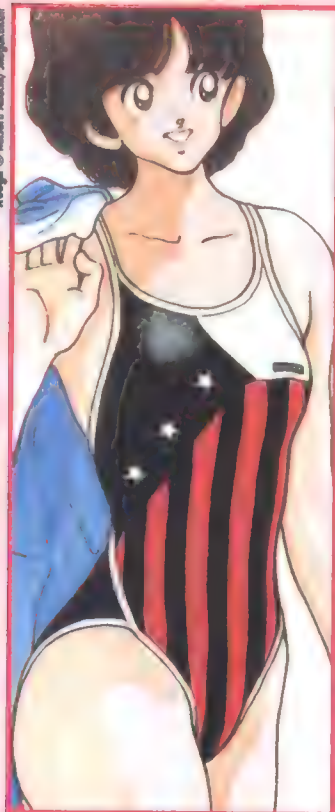
In alto il produttore del film, e a destra il disegnatore Ruben Aquino, che si occupa dell'animazione di Simba adulto.

Le temibili iene © Walt Disney Prod.

In basso Mattew Broderick da la voce a Simba Adulto, a fianco Andreas Deja, animatore di Scar, in basso a destra un leone viene studiato dallo staff di disegnatori © Walt Disney Prod.

Pumba e Timon, i fedeli amici di Simba. Sotto, lo staff Disney © Walt Disney Prod.

MONDO STAR COMICS

Rough © Mitsuru Adachi/Shogakukan

Oltre a Izumi Matsumoto, i lettori di **Starlight** hanno chiesto a viva voce di poter leggere i manga di un altro grande autore giapponese, uno dei pochissimi 'maestri' ancora non pubblicati nel nostro paese, capace di raccontare in maniera semplice quanto straordinaria la vita degli adolescenti, divisi tra la scuola, lo sport, le amicizie e gli amori. L'artista in questione è **Mitsuru Adachi** e le trasposizioni animate dei suoi primi fumetti hanno più volte divertito e appassionato i telespettatori delle ultime generazioni. Quanti pomeriggi avete trascorso in compagnia di *Prendi il mondo e vai* o di *Questa allegra gioventù*? Bene, sappiate che questi manga hanno un titolo originale molto diverso (in Giappone sono infatti noti come *Touch* e *Hyatari Ryoko*) e che negli ultimi anni l'autore ha evoluto ulteriormente il suo stile, creando storie sempre più poetiche. Tante sono le opere scritte e disegnate da **Mitsuru Adachi**, ma una in particolare ha le carte in regola per trionfare anche in Italia. A chi è ansioso di sapere quale nuova serie prenderà il posto di **Sesame Street** annunciamo a viva voce l'arrivo di **Rough**! I protagonisti sono Keisuke e Ami, e il loro rapporto di odio/amore avrà modo di svilupparsi tra una nuotata e l'altra: Keisuke, infatti, ha alle spalle un terzo posto nella classifica nazionale di stile libero, mentre la ragazza è molto brava nei tuffi. Un'amicizia difficile, messa subito a dura prova dall'arrivo di Hiroki, di qualche anno più grande di loro: un triangolo di tutt'altra natura rispetto a **Orange Road**, anche perché le famiglie dei ragazzi si detestano in maniera davvero poco cordiale. Tenete a freno la vostra curiosità ancora per qualche mese, poiché **Rough** esordirà nelle edicole italiane nell'aprile del 1995, più precisamente su **Starlight** nr. 31. Volevate una bella anteprima? Be'... eccovi accontentati!

E non finisce qui...

A dicembre potrete gustarvi colpi di scena e tante risate negli albi 'americani' e 'italiani' della Star Comics!

• STARMAGAZINE 51
In vista del debutto di "Ultraforce", la nuova testata Ultraverse che approderà in edicola dal prossimo marzo, la Rivista degli Eroi USA cambierà presto la sua leadership. Per stuzzicare la vostra fantasia vi diremo solo che entrerà in scena **Grendel**, la saga plurisecolare di Matt Wagner, nonché **Danger Unlimited** e **Babe**, entrambe di John Byrne!

• IMAGE 14
Jim Lee è il grande mattatore della rivista che ha inaugurato un nuovo modo di intendere i supereroi! Jim "WildC.A.T.S." Lee e Mark "Cyberforce" Silvestri vi aspettano: non mancate!

• SPAWN & SAVAGE DRAGON 9
La miniserie di **Union** è terminata, e un nuovo grande protagonista della Image si appresta a trionfare su queste pagine: è **Maxx**, ideato dalla fervida mente di Sam Keith!

• ULTRAVERSE - PRIME 9
Dopo lo sconvolgente cross over **Break-Thru** si continua con **Prime**, **Mantra** e **Solution**!

• X 6
X, **Vortex** e **Catalyst** sono i rappresentanti del Comics' Greatest World, un universo supereroico nuovo di zecca!

• BRAVURA 4
Una rivista in trasformazione, che non ha protagonisti fissi, ma che sforna continuamente miniserie da sogno: penultimo appuntamento con **Dread Star**, **Breed** e **Star Slammers**!

• EXTREME 2
Un fumettista come Rob Liefeld meritava davvero una testata per sé e per il suo studio! Se non conoscete gli **Youngblood** è giunto il momento di tuffarvi nella lettura!

• LAZARUS LEDD 18
Un tassista del turno di notte dal passato misterioso, che lavora come giornalista free lance e che ha alle spalle una potente organizzazione segreta... Siate sinceri: dove lo trovate un personaggio così?

• SPRYLIZ 3
E' l'evento editoriale dell'anno: la bella graffitara che ha trionfato sulle pagine de "L'Intrepido" inizia una seconda vita editoriale in formato pocket! Ai pennelli, come sempre, il fenomenale Luca Enoch!

• SHANNA SHOKK 2
Avventura e risate in questo nuovo episodio, intitolato **I pericoli della Terragiungla**, nel quale Shanna incontrerà nientemeno che l'amore... Sì, proprio quello con la 'A' maiuscola!

NOVITÀ • DICEMBRE • NOVITÀ • DICEMBRE • NOVITÀ • DICEMBRE

KAPPA MAGAZINE 30
Katsuhiro "Akira" Otomo è la nuova star di **Kappa**! Trascorrerete sette mesi in compagnia di **Zeta**, storia di fantascienza metropolitana che mette a confronto la realtà umana con l'elettronica applicata. In un contesto drammaticamente futuribile, il vecchio Kijuro tenterà di opporsi alla forza dello stato grazie all'aiuto della giovane Haruko e di una banda di abili hacker! In **Oh mia Dea!**, intanto, la demoniaca Urd cerca di distruggere la Terra alla guida di un robot gigante, ma Keiichi (indossata l'armatura potenziata costruita da Skuld) tenterà di opporsi. Se amate l'azione sfrenata, invece, **Fatal Fury** e **Gun Smith Cats** sapranno certo elettrizzarvi! In **Anime**, infine, è di scena Yumiko Igarashi: mentre debutta il suo manga su **Neverland**, l'autrice di **Georgie** si confessa in una sfiziosa intervista!

STARLIGHT 27
Keiki è sicuramente infatuato di Choko, ma la ragazza è pur sempre sua cognata! E cosa succederebbe se in casa sapessero che il ragazzo, invece di studiare, suona con un gruppo in un locale notturno? Nel frattempo, nel mercato di **Sesame Street** il numero di protagonisti continua a crescere e le situazioni si fanno sempre più complicate. Diavolo di un Matsumoto!

NEVERLAND 21
In molti credono di conoscere **Georgie**, la serie di Yumiko "Candy Candy" Igarashi che ha trionfato sul piccolo schermo anche in Italia. A tutte queste persone lanciamo una sfida: leggere il fumetto! Se in TV la serie era estremamente edulcorata e lasciava in sospeso molte cose, nell'originale a fumetti la storia prosegue in maniera inedita, presentando sconvolgenti colpi di scena e un finale radicalmente diverso. Sesso, perversione, una morte drammatica e altro ancora, in sette appuntamenti mensili che dedichiamo a tutti i ragazzi che amano le storie d'amore.

Georgie © Igarashi/Izawa/Chuokoronsha

ACTION 14
Negli ultimi mesi **Le bizzarre avventure di JoJo** sono balzate in testa alla classifica dei nostri manga più venduti: mentre si avvicina la mitica terza serie, il guerriero di Hirohiko Araki ha già assaporato il gusto del successo grazie a un pubblico sempre più numeroso! Evidentemente, la storia ambientata in Italia che vede JoJo, Caesar e la misteriosa Lisa Lisa combattere contro gli immortali Cavalieri delle Tenebre vi ha proprio entusiasmato! E gli altri, cosa aspettano a tuffarsi nell'azione?!

TECHNO 8
In America hanno prodotto un secondo film dal vero, e la guyvermania è esplosa contagiando tutti! Le più note riviste statunitensi dedicano ampi servizi all'eroe di Takaya Yoshiki e anche in Italia gli appassionati di comics hanno scoperto quanto sia supereroica la saga di **Guyver**. Guai in vista se Sho non riuscirà a controllare la sua bio-armatura! Se per farlo dovrà prima recuperare la memoria, però, il prezzo da pagare potrebbe essere troppo alto: ricordare l'assassinio del padre!

MITICO 7
Volevate gli episodi televisivi? Eccovi accontentati! Due delle più avvincenti puntate della seconda serie animata (**Già le mani dal tesoro** e **L'invincibile spada**) sono ora raccolte in questo nuovo imperdibile numero di **Lupin III**! I fan di Monkey Punch stiano all'erta... il loro autore preferito è di scena anche su **Kappa Magazine** con le strip umoristiche di **Isshuku Ippan**!

YOUNG 7
Grandi novità all'orizzonte per l'ultima nata tra le manga-testate della Star Comics: **Young** sta per trasformarsi nella rivista del fantastico e tra qualche mese **3x3 Occhi** avrà un graditissimo comprimario!

Sulle pagine di Techno vi aspetta lo spietato Zoalord! © Yoshiki/Tokuma Shoten

DISEGNI ●●●●

STORIA ●●●●

ANIMAZIONI ●●●●

REGIA ●●●

COLONNA SONORA ●●●

VERSIONE ITALIANA ●●●●

Parallelamente alla pubblicazione del manga in lingua italiana, esce nelle videoteche e nelle librerie specializzate la versione televisisiva in OAV del nuovissimo **Ushio to Tora** (Yamato Series OAV nr.1, 60', L. 29.900). Il fumetto prende vita nell'animazione in modo del tutto impeccabile sia per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi e, al momento, il susseguirsi delle vicende. Ottimo il doppiaggio, soprattutto per quanto riguarda l'*arancionissimo* Tora, sicuramente la voce più azzeccata. Chiunque stia seguendo il manga non può lasciarsi sfuggire questo OAV che risulta un ottimo prodotto degli anni Novanta sia come fluidità delle animazioni che come taglio di regia. **Da vedere.**

Si dovrebbe concludere in tre uscite la prima parte dell'ormai interminabile saga di **Urotsukidoji** (Manga Video nr.1, Manga Video nr. 6 e Manga Video nr.8, rispettivamente della durata di 40', 58' e 45', e al prezzo di L. 29.900 ciascuno) **Urotsukidoji** nasce dall'estro creativo e perverso di Toshio Maeda, noto disegnatore hard-horror nipponico. Il character design adottato per la versione animata risulta comunque molto più accattivante di quello del fumetto, visivamente molto simile ai primi manga per adulti. La trama, presenta un determinato spessore horror, che spesso prevale sull'altro argomento portante del film: il sesso. Insomma, la storia non serve solo come pretesto per giustificare scene di sesso. Il mondo degli uomini, il mondo delle bestie e quello dei demoni, che da sempre convivono sulla Terra senza interferire fra loro, stanno per unificarsi, e il veicolo di questa unificazione è il Chojin, un misterioso e potente essere che ogni tremila anni si manifesta nel mondo, incarnandosi in un umano per inseguire questo utopico progetto. **Un po' cruento.**

Su toni molto più leggeri è sicuramente **RG Veda** (Manga Video nr. 7, 80', L. 29.900), il cui characrer design è splendidamente curato dal famoso gruppo di disegnatrici che si raccoglie sotto lo pseudonimo di CLAMP. Anche qui il sangue non manca, ma i toni sono decisamente molto più vicini a quelli di una storia fantasy. È un mondo che somiglia molto all'antica India (gli RG Veda sono i versi dei libri sacri): il destino degli uomini è governato dal volere di Dei capricciosi che improvvisamente rovesciano un regno pacifico per instaurarne uno malvagio. Ma la leggenda narra che sei stelle nere cadranno dal cielo (ognuna di esse rappresenta un guerriero), e si uniranno per sfidare il volere degli Dei e sconfiggerli. **Carino, ma senza troppe pretese.**

Recensendo solo due o tre videocassette alla volta, mi rendo conto che, rispetto alle uscite in libreria, rimango notevolmente indietro, quindi, anche se ne parlerò più approfonditamente in futuro, vi annuncio che potete già trovare in commercio il primo volume di **Patlabor** e il secondo volume di **Ushio e Tora**, per la collana Yamato Series OAV, mentre per la collana Yamato Video sono già in commercio il film **Andromeda galassia perduta** e **Devil Hunter Yoko**. Per la collana Doki Doki, invece, continuano a uscire gli episodi de **La clinica dell'amore**, che si concluderanno con il volume 3. Invece, per la collana M Video, dovrebbe essere già disponibile il bellissimo **Crusher Joe** dell'ormai arcinoto Yas. Alla prossima!

Barbara Rossi

DISEGNI ●●●●●

STORIA ●●

ANIMAZIONI ●●●

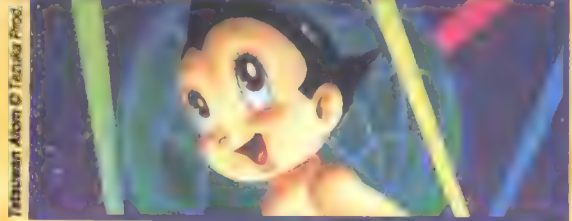
REGIA ●●●●

COLONNA SONORA ●●●

VERSIONE ITALIANA ●●●●

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

Un artista da tre brividi...

Tetsuwan Atom © Tezuka Prod.

Osamu Tezuka il dio dei manga

di **Luca Raffaelli**

Quando ho cominciato a conoscere e amare i cartoni di Osamu Tezuka non sapevo né che fossero di Osamu Tezuka, né che fossero di un giapponese, né che questi fossero stati (prima di diventare cartoni) delle storie a fumetti. Ma è necessario fare ancora un passo indietro.

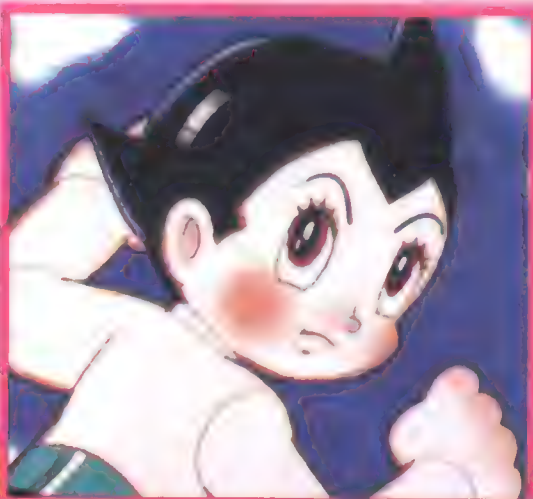
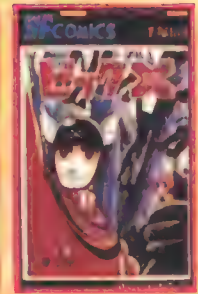
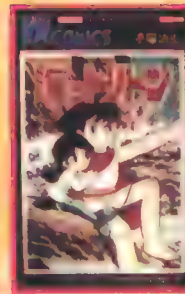
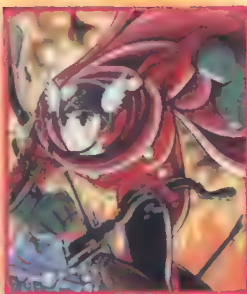
Avevo tredici anni (era il '72) quando a Roma cominciarono a proiettare la mattina della domenica alcuni lungometraggi animati di cui non si specificava affatto la provenienza. E naturalmente non si riusciva a capire chi ne fossero gli autori. Si potevano leggere talvolta dei nomi americani sulle locandine, ma non poteva non nascere qualche sospetto sulla loro veridicità. Quei film non sembravano affatto americani: *Le meravigliose favole di Andersen*, per esempio, non aveva niente a che fare - per stile di disegno, animazioni e ritmo narrativo - né con i film della Disney, né con quelli della Warner Bros., né con quelli dei Fleischer, né con quelli di Hanna e Barbera, e neppure con quelli ungheresi (che vedevano protagonista *Gustavo*, uno dei punti di riferimento televisivi degli anni Sessanta, quando il programma *Oggi cartoni animati*, il sabato alle 12:30, costringeva a uscite fulminanti dalla scuola per arrivare in tempo davanti al piccolo schermo in bianco e nero).

Invece **Leo, il re della giungla** ebbe vita più lunga, e venne proiettato per qualche giorno al cinema Dei Piccoli a Roma (è ancora in funzione, e si trova all'interno di Villa Borghese). Non mi capita spesso di ricordarmi con tanta precisione quello che è accaduto in giorni così lontani, e invece ricordo perfettamente che nel tragitto in autobus verso il cinema Dei Piccoli potei ammirare la pubblicità di un film di serie B che si proiettava al Giulio Cesare, allora un cinema di seconda visione: si intitolava *Karzan della giungla* (invece di *Tarzan*) e il manifesto presentava come interprete principale un certo John Keissmuller (e non Weissmuller). Quando giunsi dentro la saletta buia del Dei Piccoli il film era già cominciato, ma non c'era nessuno vederlo. Respirando profondo e vincendo la timidezza tornai fuori e chiesi alla gentile signora della biglietteria se fosse possibile riproiettarlo dall'inizio. Incredibile: mi fu risposto di sì. Mi sedetti tutto contento. Il film cominciava.

Allora avevo un metodo per la misurazione della qualità dei film. Un metodo poco razionale ma preciso: contavo i brividi che mi passavano sulla schiena. Spesso neanche uno. Quando un film mi piaceva era perché ne avvertivo uno. Con Leo ne avevo sentiti ben tre. La storia era commovente e lo stile mi era sembrato impeccabile e originale. Intravvedevo dietro quelle dissolvenze incrociate

Tetsuwan Atom © Tezuka Prod.

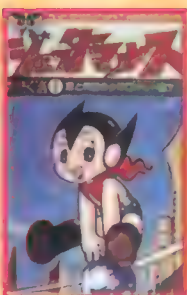
Osamu Tezuka, nato a Osaka nel 1926, è considerato a tutti gli effetti il padre del manga. In Giappone il suo nome e la sua immagine sono molto più popolari di quelli di Walt Disney, e le sue storie a fumetti hanno superato nelle vendite qualsiasi altro artista del settore. Nel 1947, Tezuka ha rivoluzionato l'approccio al manga grazie a **Shin Takara Jima** (La nuova isola del tesoro), che vendette subito oltre seicentomila copie. Abbandonando la staticità del teatro Kabuki e del teatro No, ai quali il fumetto giapponese si era da sempre ispirato, Tezuka si lascia influenzare dallo stile dei cartoon dell'americano Max Fleischer (autore di *Popeye* e *Betty Boop*) e introduce nel panorama nipponico un ritmo quasi cinematografico. Nel 1951 scrive e disegna le avventure di **Atom Taishi** (Atom l'ambasciatore), un piccolo robot destinato a divenire un vero e proprio eroe nazionale. Le avventure di **Tetsuwan Atom** (Atom dall'interno di ferro), poi, continuano ininterrottamente per diciotto anni, e al simpatico protagonista è dedicata una serie di telefilm (1959), una a caroni animati in bianco e

Alcuni titoli di Osamu Tezuka © Tezuka Prod.

(usate per far allontanare o avvicinare i personaggi) un modo per risparmiare sui disegni: ma era una scelta appropriata, che niente toglieva all'espressività dei personaggi e all'atmosfera del film. Anzi. Inutile cercare di scoprire il nome del regista del film. Quell'All Bisney che veniva segnalato nei titoli di testa e persino sul cartellone fuori dal cinema era chiaramente una presa in giro. Non era d'aiuto neppure la *Storia del cinema d'animazione* di Gianni Rondolino, che sarebbe uscita per Einaudi qualche mese dopo. L'indice dei film alla fine del libro non presentava alcun **Leo, il re della giungla**. Certo, a pagina 331, era segnalato sia Osamu Tezuka che **Jungle Taitei** (L'imperatore della giungla, 1966), ma di primo impatto pensai non si trattasse di quello che avevo veduto, perché Rondolino (che è un critico cinematografico serio e preparato) aveva sentenziato: «Ci troviamo di fronte a una produzione mediocre, i cui scopi puramente commerciali sono evidenti». Ma come? Un film da tre brividi trattato così! Passati una dozzina d'anni da allora ho avuto la possibilità di incontrare Osamu Tezuka e di stringergli la mano. Mi trovavo, unico italiano, alla prima edizione del festival di Hiroshima, nel 1985.Già l'anno precedente Osamu Tezuka aveva vinto un Gran Premio al festival di Zagabria con **Jumping** (Saltando), un film tutto vissuto in soggettiva da un essere che, attraverso salti di svariata intensità, riusciva a visitare gli orrori della guerra e perfino le profondità dell'inferno.

Fumoon © Tezuka Prod.

L'anno successivo, nell'altro grande festival europeo, quello francese di Annecy, il suo **Onboro Film** (ovvero, Un film tutto rotto) arrivò all'ultimo momento come evento speciale e fu premiato solo da una grande ovazione del pubblico. In quel film Tezuka racconta la storia di un cowboy, della sua bella e di un malvagio che assomiglia tanto a Bluto (il cattivo di *Braccio di ferro*) o al primo Gambadilegno. Lo scontro tra il buono e il cattivo (si contendono la donzella) avviene in bianco e nero e i personaggi sono stilizzati come quelli 'a tubi di gomma' dei primi cartoon americani. Ma non solo: la pellicola è infatti tutta rovinata - apposta, intendo - tanto che la polvere, i fuori quadro, i finti strappi di pellicola (cui segue il silenzio, per cui qualche spettatore comincia a fischiare, fino a quando non capisce, arrossendo, che è stato preso in giro dal film) sono utilizzati per creare delle gag. Chi conosce Tex Avery, Chuck Jones e i loro cortometraggi animati sa che queste trovate non sono originali: Avery aveva già fatto trovare a un suo personaggio quel che sembrava un pelo nell'obiettivo del proiettore, e il suo personaggio l'aveva tolto proprio mentre gli spettatori cominciavano a brontolare contro l'innocente proiezionista. Chuck Jones, nel suo celebre *Duck Amuck*, aveva fatto vivere contemporaneamente due Duffy Duck nel corso di un finto fuori quadro: il Duffy di sopra aveva cominciato a litigare con quello di sotto. Osamu

nero (1963), una a colori (1980) vista in Italia come *Astroboy*, e un film d'animazione (1964). Moltissimi sono i generi a cui Tezuka si è ispirato, dalle storie di animali, alle soap opera, alla fantascienza. Contemporaneo ad Atom, **Jungle Taitei** (L'imperatore della giungla, in Italia *Kimba il leone bianco*) narra la storia di un cucciolo di leone costretto a improvvisarsi re della foresta, mentre nel 1963 è la volta di **Ribbon no Kishi** (Il cavaliere col fiocco, in Italia *La principessa Zaffiro*), la cui protagonista cela la sua femminilità per poter salire al trono, tra duelli e intrighi di corte. Questo è il primo manga 'per ragazze' nella storia del fumetto giapponese. Le contraddizioni della razza umana sono ben evidenziate in **Wonder Three** (I fantastici tre, 1965) grazie alle gesta di un gruppetto di extraterresti camuffati da cavallo, papero e coniglietta. Più drammatico e attuale è **Big X**, una storia di guerra all'insegna dell'ingegneria genetica applicata, dove traspare un chiaro messaggio antinazista. Sempre in tema di genetica, **Fushigina Melmo** (La meravigliosa Melmo, in Italia *I bon bon magici di Lilly*) spiega con semplicità le leggi della riproduzione animale per mezzo di una

Black Jack © Tezuka Prod.

aveva riproposto queste invenzioni (c'è ancora qualcosa di totalmente originale?) in modo impeccabile, con tempi perfetti e miscelando sapientemente il gusto giapponese con la citazione americana. E quelle gag degli anni Quaranta le aveva riportate indietro nel tempo, agli anni Venti, alle pellicole rovinate e mute di *Felix the cat*. Quel suo film, a Hiroshima, vinse il Gran Premio tra gli applausi di un pubblico entusiasta. Tezuka, il regista 'commerciale', era stato consacrato in due templi del cinema d'animazione d'autore.

Dell'incontro con Tezuka a Hiroshima ho già scritto in un libro di recente pubblicazione, ma in quelle pagine non rivelo quale fu l'argomento di cui abbiamo trattato nella breve intervista che gli feci: il suo nuovo film d'autore. «Vuole essere un omaggio all'animazione americana. Una storia che sia una continua citazione dei personaggi e delle situazioni del cartoon statunitense, a partire dai primi eroi del muto», mi disse. Quel film sarebbe uscito tre anni più tardi senza suscitare lo stesso clamore dei due precedenti: **La leggenda della foresta**, lungo quasi mezz'ora, si smarrisce strada facendo tra le citazioni, il messaggio ecologico, le situazioni drammatiche e quelle umoristiche. Ma, pur con i suoi difetti, rimane un lavoro emblematico di Tezuka, che spesso si è rifatto ai personaggi e alle situazioni dell'animazione statunitense, con una ammirazione e una devozione mai nascosta. Nella sua figura di grande maestro del manga, il continuo riferirsi al cartoon americano ha rappresentato il personale omaggio alla sua immensa passione, quella che ha fatto scattare in lui il desiderio di esprimersi attraverso le immagini disegnate.

Per tornare alle polemiche dei giorni nostri, se Simba (il leone disneyano) è figlio di Leo, senza dubbio anche questo discende da Bambi (film disneyano di cui

Tezuka ha peraltro realizzato una sua versione a fumetti). Così come si ispirano al classico cartoon americano tanti personaggi di Tezuka e tante sue gag. Così come tante gag della Disney si ispirano a quelle della Warner, e viceversa. Perché rifarsi ai grandi esempi è sempre cosa buona e giusta. Il grande maestro del manga, del quale certo non si può dubitare la creazione di una cifra stilistica sua propria, non ha mai nascosto le sue fonti di ispirazione, cercando anzi di render loro omaggio in modo incessante. Insomma, come diceva il nonno di un mio amico (naturalmente senza sapere che alla Disney stavano lavorando a *The lion king*): «Le cose? Basta dirle!».

Hi no Tori © Tezuka Prod.

Mitsu Megatoru © Tezuka Prod.

bambina in grado di mutare età e aspetto fisico grazie a particolari confetti. Dai giorni nostri al medioevo giapponese per **Dororo**, un manga dalle tinte piuttosto macabre: un samurai offre al diavolo la vita del proprio figlio, e questi, per riconquistare i pezzi del corpo perduto, combatte una serie interminabile di nemici. **Vampire** è invece un horror più classico, anche se le creature che danno il titolo alla storia hanno ben poco a che spartire con quelli che siamo abituati a conoscere: sono infatti animali in grado di trasformarsi in esseri umani. Amare e ricche di significato sono le *short stories* che compongono l'antologia **Kuki no Soko** (La fine del cielo): una di queste, dal particolarissimo messaggio antirazzista, la potete leggere eccezionalmente proprio in questo numero di **Kappa**. Più frivola e commerciale è **Umi no Triton** (Triton del mare), che in Italia ha fatto una breve apparizione grazie al serial TV *Toriton*. E' poi la volta di **Buddha** (1972), poetica ricostruzione della vita dell'Illuminato, mentre un anno più tardi fa la sua prima apparizione uno dei personaggi più importanti di Tezuka, ovvero **Black Jack**, abilissimo chirurgo espulso dall'or-

YOSHIHIRO SHIMIZU

VOX

Tetsuwan Atom © Tezuka Prod.

a cura di **Cedric Littardi**

Cedric Littardi - *Sig. Shimizu, lei ricopre la carica di direttore di produzione negli Studi Tezuka, ed era un amico personale del maestro. Cosa ricorda di lui?*

Yoshihiro Shimizu - Ricordo soprattutto tre cose, che trasparivano anche nelle sue opere. E' stato un vero innovatore nel campo dei fumetti e a lui si deve la nascita del manga moderno, in particolare con **Tetsuwan Atom**, nel 1951. Ha rivoluzionato anche l'approccio al cartone animato: è lui che per le serie TV ha avuto l'idea di trasmettere un episodio alla settimana. Anche in questo caso bisogna far riferimento al piccolo Atom, nel 1963. Infine, Tezuka è stato un vero sperimentatore nelle tecniche di disegno, cercava sempre il mezzo più diretto e trasparente per far capire le cose. E in tutta la sua carriera, anche se si rivolse a un pubblico molto vasto e differenziato, non dimenticò mai l'importanza di continuare a scrivere per i bambini.

CL - *Quale fu il suo più grande successo personale?*

YS - Lui ha sempre amato in modo particolare due opere: **Le mille e una notte**, in cui adorava il protagonista principale, e **Cleopatra**, inizialmente pensato per i più piccoli, che divenne più tardi un film per un pubblico maturo. Poi, naturalmente, c'è **Tetsuwan Atom**, ma quello fu soprattutto un enorme successo commerciale. Bisogna dire, comunque, che Tezuka non arrivava quasi mai a provare una soddisfazione personale nel suo lavoro.

CL - *Dopo la morte del maestro, qual è stato l'orientamento degli Studi Tezuka, e quale sarà in futuro?*

YS - Ci sono ancora molti lavori di Tezuka che non sono mai stati trasposti in animazione, e diversi suoi scritti, che potremmo far disegnare a qualche giovane autore. Molti disegnatori dello staff di Tezuka hanno uno stile del tutto analogo a quello del maestro, e i nostri studi potrebbero continuare a lavorare proprio con loro. Inoltre, possiamo sempre riprendere i personaggi più famosi del passato; in questo momento, stiamo proprio producendo un nuovo film di Atom, anche se abbiamo deciso di ambientarlo in un contesto del tutto differente.

CL - *Nuovi progetti animati, quindi. Avete in programma il mercato televisivo, quello degli OAV o il grande schermo cinematografico?*

YS - Non penso esistano più barriere così nette tra questi tre modi di fare animazione; quando si lavora a uno di questi si arriva il più delle volte a toccare anche gli altri due.

CL - *Escludendo per un momento i progetti legati agli anime, quali sono le altre attività degli Studi Tezuka?*

YS - Abbiamo il dovere di proteggere tutto ciò che è stato fatto finora, e di preservarlo per il futuro. Per esempio, stiamo trasformando la sua casa in un museo, dove potremo organizzare esposizioni e incontri in suo onore. Non abbiamo mai smesso, inoltre, di lavorare al merchandising abituale; tutti i personaggi di Tezuka sono ancora nel cuore dei giapponesi, e un autore come lui non può e non deve essere dimenticato da chi non ha avuto la fortuna di conoscerlo di persona o attraverso le sue opere.

dine dei medici. Tornando alla sua prima passione (Tezuka ha infatti studiato medicina), l'autore racconta le inquietanti avventure di un medico che opera solo dietro compensi astronomici, ma che rivela sempre un cuore d'oro: **Black Jack** è oggi protagonista di una serie in OAV e ha fatto da *guest star* in molte produzioni (da **Fumoon** a **Hi no Tori**, da **Sharaku** a **Submarine Express**...). Dopo la serie mistico-antropologica **Mitsu Megatoru** (Il terzo occhio), è il momento di un ennesimo capolavoro, **Hi no Tori** (L'uccello di fuoco). La mitica fenice fa da filo conduttore alla storia dell'umanità, dall'origine del mondo al futuro del terzo millennio, in undici episodi per un totale di oltre tremila tavole. Interessanti e realistici sono anche i volumi dedicati a **Hitler** e a **Beethoven**. Tra le ultime produzioni di maggior successo (l'elenco potrebbe comunque durare per pagine e pagine) ricordiamo **Unico**, **La Sacra Bibbia** e **Blue Blink**, quest'ultimo rimasto tristemente incompiuto. Osamu Tezuka muore il 9 febbraio del 1989, lasciando un vuoto incolmabile nel panorama mondiale.

Kuiki no Soko © Tezuka Prod.

La Rubrika del KAPPA

Ciao a tutti, gaùrroni autunnali! Siete pronti a beccarvi fra capo e collo tutto il freddazzo dell'inverno? Cavoli acidi, qui nello stagno! Fra un po' dovrò uscirne perché si congelerà completamente in un unico *zocco*, e io non potrò più rientrare in casa fino alla prossima primavera. Mondo tarallo, che sfinferla! Mi toccherà passare almeno quattro mesi all'interno di quel manicomio che è la nuova redazione bolognese della Star Comics-manga a stretto contatto coi quattro kappagaùrri che ormai sono più schizzati di un bozzetto a matita. La cosa buona della nuova redazione è che NON ha né lo sgabuzzino dell'eterno fetore, né le segrete... Tutt'al più, se mi catturano, possono skiaffarmi nel locale caldaia, ma a me va benissimo lo stesso, dato che d'inverno è un freddo bau bau. Il problema è che lì di fianco c'è un armadietto pieno di erbette per le tisane che al solo aprirlo, la prima volta, mi ha fatto diventare viola da verde che sono! Questo è inquinamento! Ma parliamo di cose serie, và. Lo sapete che quei matti dei giappo hanno fatto un altro cartone animato tratto da un videogioco? Eh, sì: **Samurai Spirits**, che voi conoscete meglio come **Samurai Showdown**, è stato clamorosamente trasmesso dalla nipponica e superattiva Fuji TV, che sembra avere ormai un feeling molto particolare con la SNK. Forse i direttori delle due ditte vanno a letto assieme? Mah! Lasciamo questo dubbio alla versione sol-levantesca di "Novella 2000" e corriamo immediatamente a parlare di un importantissimo e interessantissimo agglomerato di carta e inchiostro attualmente in tutte le librerie italiane. **Le anime disegnate** è il saggio edito da Castelvecchi e scritto dall'amico Luca Raffaelli, eccellentissimo et illustrissimo giornalista appassionato di animazione senza paraocchi o pregiudizi, che spesso ha difeso cartoni e fumetti giapponesi dai soliti detrattori. In questo libro (il cui titolo strizza l'occhio a chi sa il secondo significato della parola *anime*) si parla di animazione, ma senza confini, e oltre un terzo è dedicato alla produzione giapponese. Metre potrete imparare un sacco di cose interessanti sui cartoni Disney, Warner, Hanna & Barbera, Fleischer e così via, vi fornirà anche un sacco di informazioni sugli anime nipponici, e vi metterà a disposizione una serie di nozioni che vi aiuteranno a difenderli durante una delle classiche discussioni aventi come tema 'I cartoni animati giapponesi fanno schifo'. Bravo Luca! Un libro così ci voleva proprio! E voi, gaùrroni, mi raccomando: andatevelo a leggere, che poi v'interrogo! Anzi, per dimostrare che anche noi non siamo cultori di animazione a senso unico, vi annuncio anche che è uscito in cassetta **We're back - 4 dinosauri a New York**, un divertente cartone prodotto da quel giurassico di un regista che è Steven Spielberg. E per far vedere che non siamo nemmeno appassionati solo di animazione, guarda cosa ti tiro fuori: **Guerre di robot**, un Z-movie della Full Moon con il quale vi potrete comunque divertire a vedere robottazzi dalle forme più disparate combattersi traballando per via dell'evidente basso costo della pellicola. Se invece vogliamo parlare di robot che conosciamo bene, sono pronto a raccontarvi le ultime assurde

Magic Knight Rayearth © CLAMP/Kodansha

Samurai Spirits © SNK/Fuji TV/NAS

novità di **G-Gundam**... Chi è che ha urlato, là in fondo? Ma sì, ma sì... Ho capito che non ne potete più di sentir parlare di Gundam, ma tanto questo - ve l'ho anche già detto - di Gundam ha solo il nome e basta! Pronti, allora? Via! Abbiamo finalmente raggiunto i vecchi miti ellenici con lo Zeus Gundam della Neo Grecia; da Neo Spagna arriva trotterellando sui suoi zoccoli (sì, zoccoli, vi dico!) il Matador Gundam, leggermente appesantito perché il suo corpo non è altro che una massiccia e ingombrante testa robotica di toro; il Never (credo) Gundam arriva invece dalla Neo Olanda, ed è fatto a forma - pensate un po' - di mulino a vento, con tanto di pale davanti! Ma si può, continuo a chiedermi?

Nel frattempo, nel mondo dei fumetti ne stanno accadendo un po' tutte. Per tornare al discorso dei videogiochi, nella versione di **Fatal Fury** disegnata da Yuji Hosoi assistiamo a una sorta di *crossover* alla giapponese, dato che sono appena entrati in scena i protagonisti di **Samurai Spirits/Showdown**, con sommo stupore per tutti (ma come? Non erano ambientati in due epoche completamente differenti?); nel frattempo una minaccia aliena di portata interplanetaria viene sventata in **Super Robot Taisen** da un'armata di super deformed come mai si era vista finora: Mazinga Z e il Grande Mazinga accompagnati dalla robottessa Diane e dal buffo Boss Robot, il buon vecchio Grendizer/Goldrake, l'insettoso Dunbine, il colossale Goshogun/Gotriniton, i Getter Robot G e svariati Gundam, a partire dall'F-91 fino al modello Nu, con tanti di quei © nella pagina-titolo che quasi non ci stava più nient'altro! Ah, che goduria! Non ti ho praticamente mai sentito nominare, ma grazie lo stesso, Tetsuya Kawaishi! E grazie anche alla beneamata Tokyo Movie Shinsha, che non ci delude mai! Vi ho parlato di quanto era bello **Magic Knight Rayearth** di Clamp su **Kappa** 24, e quelli cosa ti fanno? Trak! Cartone Animato Televisivo! E così, le cavalieresse (si dirà così? Mah!) in gonnella combatteranno 'animatamente' nei loro fanta-mondi e con magici poteri che (guarda caso) hanno a che fare con i loro nomi: Hikaru Shido (luce), Fuu Hooji (vento) e Umi Ryuzaki (acqua). A léé-o-o!

Dato che lo spazio è tirannosauro, inizio a chiudere con i vari auguri di **Buon Kompleanno** di rito, che questo mese vanno a due 'mostri sacri': il primo è quel cervellotico cyberpazzoide di **Masamune Shirow**, che il 23 novembre compie 33 anni, e gli auguri glieli facciamo anche nella speranza che si sbrighi a completare il secondo volume di **Squadra Speciale Ghost** (anche se presto la Star pubblicherà qualcos'altro di suo... Ohi-ohi, cos'ho mai detto!); il secondo mostro sacro è un mostro di fatto, dato che si tratta di **Gojira**, ovvero il solito vecchio zio Godzilla, che il 3 novembre festeggia il suo quarantesimo anno in pubblico! E bravo il nostro rettilone quarantenne!

Bene, basta così! Per questo mese è anche troppo, per dei gaùrrocefali come voi, per cui mi ritiro e vado a spararmi un'endovena di videocassette nuove nuove appena uscite e a costruirmi il libretto con tutte le (goduria! goduria!) censure di **Orange Road**. Asta la buena vista international! **Il Kappa**

GAME OVER

Ecco nello splendore del technicolor Godzilla, che sta per essere stritolato dalle fameliche tre teste di King Ghidora. © Toho co., LTD

Un misterioso disco volante dichiara guerra alla Terra e si prepara a sguinzagliare i più potenti mostri a cominciare da King Ghidora, pronto a distruggere Osaka. L'armata di difesa terrestre non è in grado di fare fronte a un tale attacco, ma la risposta alla sfida aliena proviene dal professore Ogata, che ha messo a punto un congegno capace di controllare mentalmente Godzilla e di dirigerlo contro i mostri. Ed è qui che ha inizio il gioco di questo mese, programmato per il Super Nintendo.

SUPER GODZILLA

Questo non è il solito videogioco con cui sfogarsi picchiando e uccidendo nemici a suon di pugni: è infatti una simulazione di battaglia dove voi impersonate Taniguchi, un esperto soldato e abile pilota, e vi è stata assegnata la guida a distanza di Godzilla sulla navicella Super X. Il gioco è diviso in due fasi distinte, movimento e battaglia: nella prima fase dovete condurre Godzilla verso il mostro da distruggere. Lo schermo è diviso in due parti: nella superiore avete l'immagine di Godzilla in movimento, in basso invece avete la piantina della zona che state esplorando con il segnalino circolare azzurro che individua Godzilla, più alcuni dati numerici, quali l'energia del lucertolone, il tempo rimanente per effettuare la missione e la distanza dal mostro nemico. I comandi sono semplicissimi: la croce direzionale per dare gli impulsi di movimento a Godzilla (ricordate, Godzilla si muove da solo: voi dovete solo indicargli la direzione da tenere), il pulsante A per raccogliere i vari *power up* e per portare avanti la conversazione quando vi chiamano dalla base, e infine i tasti R e L per vedere interamente la mappa dell'area da esplorare che vi indica la vostra posizione e quella del mostro (un pallino rosso in movimento). Mentre percorrete il campo di battaglia potete incontrare oltre ai vari *power up* (che ripristinano l'energia o vi danno qualche informazione sui movimenti del nemico o altre cose utili), anche mine, carri armati e lanciamissili pronti ad abbattervi; l'unico modo per toglierli di mezzo (quando appaiono all'improvviso) è calpestarli (ma così facendo entrate nel loro campo di tiro e inevitabilmente perdete qualche punto di energia) oppure evitarli del tutto. Un'altra cosa che potete fare in questa sezione di gioco è distruggere i palazzi più bassi e le colline, attenzione però perché questa azione vi toglie preziosa energia; d'altra parte non potrete farne a meno quando questi ostacoli vi intralceranno per raggiungere un *power up* o un nemico. Quando finalmente entrate a contatto con il segnalino del mostro, inizia la nuova sezione di gioco, ovvero la battaglia. Anche in questo caso avete lo schermo diviso in due parti: in alto potete visualizzare i vostri movimenti e quelli del mostro mentre si fronteggiano, e durante un attacco (vostro o del nemico) vedrete una breve scena animata che vi mostrerà il colpo effettuato e l'energia che decresce a seconda che voi o il nemico venite colpiti. Nella parte bassa dello schermo avete la vostra forza di attacco e quella del nemico (*fighting spirit*) contraddistinte da due barre che crescono o decrescono a seconda di chi attacca o di chi subisce l'attacco; in basso a sinistra avete l'immagine del grugno di Godzilla e il valore numerico della vostra energia, in basso a destra avete invece il mostro e la sua energia e in basso e al centro avete la finestra di attacco o di fuga. Lo scopo di questa sezione è distruggere il mostro nemico (ma va?): ma come fare? Ebbene, quando avanzate la vostra barra di attacco cresce, e quando siete a portata del nemico dovete colpirlo con un pugno mediante i tasti A o B; quando avete effettuato questa operazione, il nemico ha un momento di sbandamento. A questo punto entra in azione la finestra di attacco, e una volta mosso indietro Godzilla, sulla finestra appaiono le varie possibilità di attacco: codata, codata potente, raggio radioattivo, raggio radioattivo potenziato, carica verso il nemico, carica con testata e il punto interrogativo (ovvero l'attacco viene scelto a caso fra quelli selezionabili). Una volta scelto l'attacco, basta premere i tasti A o B e il gioco è fatto, e potete così godervi una bella scenetta animata: naturalmente dovete ripetere l'operazione fino a che l'energia del nemico (o peggio la vostra) non scende a zero. Se vi trovate in difficoltà potete anche abbandonare questa sezione per ritornare alla precedente, oppure usare i *power up* raccolti. In entrambi i casi premete R e la finestra in basso al centro si attiva; spostando la croce direzionale a destra o a sinistra, scorrono le varie possibilità: la fuga (un riquadro con su scritto 'escape') e i *power up* raccolti (se ne avete raccolti); una volta fatta la vostra scelta, premete L e otterrete quel che volete. Il gioco non è facilissimo e vi occorrerà una buona dose di pazienza per procedere nei vari livelli, quindi lo sconsiglio a chi ama l'azione frenetica, altrimenti vi annoierete a morte. A tutti gli altri, invece, consiglio di provarlo prima dell'acquisto, onde evitare attacchi di odio verso la mia persona. Ciao a tutti, e che la scritta Game Over non appaia mai sui vostri monitor.

Andrea Pietroni

Qui in alto, le due sezioni del gioco: nella prima, lo scontro fra il nostro lucertolone e il kaiju di turno. Nella seconda, Godzilla a spasso per la città. © Toho co., LTD

JOE E IL CAPITANO - di OSAMU TEZUKA -

EHI, TU! DOVE ABITA JOE ROBBINS?
CHI... CHI È LEI?

TI HO CHIESTO UNA COSA, MI SEMBRA! RISPONDI!
NON... NON LO SO!

ALDI
only 10¢
DOV'È LA CASA DI JOE ROBBINS?
JOE? M-MA JOE È MORTO! È MORTO IN GUERRA!

QUESTO LO SO! È PER QUESTO CHE CERCO CASA SUA E NON LUI!
E... E DOPO AVER SAPUTO DOVE SI TROVA, COSA FARÀ?

DRINK
QUESTO NON TI RIGUARDA, SGORBIO! DIMMI DOV'È!
IN... IN QUEL VICOLO... È LA TERZA!

EHI, MOCCIOSO! CHI ABITA ORA IN CASA DI JOE?
C'È SUA MADRE, SIGNORE...
OGNI TANTO QUALCHE PARENTE VIENE A TROVARLA...

È UN BIANCO!
E AVEVA UNA PISTOLA!
MI HA MINACCIATO, IL PORCO!
QUESTA CE LA PAGA!

LA CASA DI JOE?
È QUESTA, SIGNORE...

SLAM

TIRA FUORI QUELLA LETTERA!
CO-COSA VUOLE DA NOI?

VI È ARRIVATO L'AVVISO DELLA MORTE DI JOE, VERO? ASSIEME A QUELLO C'ERA UN'ALTRA LETTERA... DATEMELA!

TU SEI LA MADRE DI JOE...
CE L'HO IO...

IO SONO IL CAPITANO O'HARA, COMANDANTE DELLA SQUADRA A CUI APPARTENEVA JOE!
OH... IL FAMOSO CAPITANO WILLY O'HARA...

JOE PARLAVA MOLTO DI LEI, NELLE SUE LETTERE...

DICEVA CHE LEI... ERA COME UN DEMONIO...
E COSA DICEVA?

UN DEMONIO?? SOLO QUESTO??
DICEVA CHE SOFFRIVA PIU' PER L'ODIO CHE IL SUO COMANDANTE GLI DIMOSTRAVA... CHE PER LA GUERRA STESSA...

ERA AMERICANO COME LEI... MA LEI LO HA SEMPRE DISPREZZATO...

CAPIVO IL SUO DOLORE... MA NON SAPEVO COME CONSOLARLO...

FORSE... ANCHE NEL SUO ULTIMO GIORNO...

SECONDA COMPAGNIA! AVANTI!

CHE DIAVOLO TI PRENDE, NEGRO CACASOTTO?! PIANTALA DI TREMARE E MUOVITI, BESTIA!

TU... E QUELLI COME TE...
...DOVRESTE SCHIATTARE AL NOSTRO POSTO, HAI CAPITO? ECCO A COSA SERVITE!
DOVRESTE BACIARCI I PIEDI SOLO PERCHÈ NON SIETE PIÙ SCHIAVI! AVANTI!
E' IL MOMENTO! ALL'ASSALTO!
PRENDIAMO LA BASE!
RA-TATA
RA-TATA
RA-TATA
RA-TATATA
RA-TATA
RA-TATA
RA-TATATA
AVANTI, CONIGLI!
BOOOOM
BOOM

STA' DAVANTI, JOE! FAMMI DA SCUDO!

BRAVO! UBBIDIENTE COME UN CAGNOLINO!

BOOM

THUD

L'OPERAZIONE E' TERMINATA!

PROFESSOR AKASHI...
HMM... L'OPERAZIONE E' RIUSCITA ABBASTANZA BENE...

LA RINGRAZIO DI CUORE, PROFESSORE!
QUELL'UOMO ERA TALMENTE MESSO MALE CHE HO RISCHIATO DI NON RIUSCIRE A RIMETTERLO IN SESTO...

AVEVA BEN SEDICI FERITE PROFONDE, LO STOMACO, IL FEGATO E IL COLON SPAPPOLATI, E IL CUORE SI ERA FERMATO A CAUSA DI UNA TROMBOSI... E' DAVVERO UN **MIRACOLO** CHE SIA ANCORA VIVO!

ANCHE IL TRAPIANTO CARDIACO SEMBRA CHE ABBIA DATO BUONI RISULTATI...

MA NON AVREI VOLUTO...

...OPERARE UN MILITARE MANDATO DAL VIETNAM...

GIAPPONE:
OSPEDALE DELLA BASE MILITARE AMERICANA

SALVE! COME VA? STA BENE, ORA?
GRAZIE AL CIELO, SÌ!

POTRÒ TORNARE IN AMERICA?
È PROBABILE, CAPITANO O'HARA! FORSE ABBASTANZA PRESTO!
COSÌ POTRÀ RIMETTERSI IN FORZE!

A PROPOSITO... LA SUA È UNA DELLE PIÙ FAMOSE FAMIGLIE DI ATLANTA, VERO?
PROPRIETARI TERRIERI CON SCHIAVI DI COLORE, SE NON SBAGLIO...

SÌ, MA PERCHÉ ME LO CHIEDE?
AH-EHM...
NIENTE DI PARTICOLARE...

O'HARA, PARE CHE LEI ABBIA QUALCHE PREGIUDIZIO VERSO LA GENTE DI COLORE...

I NEGRI? BE', IN FONDO UNA VOLTA ERANO TUTTI SCHIAVI...
CERTO, LAVORANO MOLTO E SENZA PROTESTARE... MA È L'UNICA COSA CHE POSSONO E DOVREBBERO CONTINUARE A FARE...

A ESSERE SINCERO, IO LI DETESTO!

C'ERA UN SOLDATO DI COLORE DI NOME JOE NELLA TUA COMPAGNIA, GIUSTO?

OH, QUELLO?
LO ODIAVO PARTICOLARMENTE... PENSI CHE SI DAVA DELLE ARIE DA INTELLETTUALE!

VOLEVO DIRLE CHE LO HANNO MANDATO IN QUESTO OSPEDALE INSIEME A LEI...

SÌ, ME L'HANNO DETTO... BE', NON VORRÀ CHE INIZI A PREGARE PER LUI?

POCO PRIMA DI INIZIARE LA SUA OPERAZIONE... JOE È MORTO!

HO SENTITO DIRE ANCHE QUESTO... MA IO COSA C'ENTRO?
GENERALE... COSA STA CERCANDO DI DIRMI?

IL TUO CUORE... LO STOMACO... IL FEGATO... E ANCHE L'INTESTINO... SONO TUTTI DI JOE!
COSA?!

HANNO TRAPIANTATO IL CUORE DI UN NEGRO NEL MIO TORACE? PERCHÉ? PERCHÉ HANNO FATTO UNA COSA DEL GENERE?

IN QUEL MOMENTO NON C'ERA ALTRO DA FARE PER SALVARLE LA VITA... JOE ERA L'UNICO DONATORE DISPONIBILE!

NOOOO!
NOOOO!
NOOO!
NOOO!
NOOOO!
LA PREGO DI CALMARSI, O'HARA!
NON E' POSSIBILE! TOGLIETEMELO!

HAH! ORA IL MIO CUORE E' NERO!
FARÀ PUZZA COME LA BARACCA DEGLI SCHIAVI!?
NON... NON SONO PIU' UN UOMO BIANCO, ORA, NON E' COSI'?!
AH AH! E' RIDICOLO!

MI DIA LA PISTOLA! VOGLIO MORIRE COME UN UOMO DEL SUD, PIUTTOSTO CHE VIVERE NELLA VERGOGNA!
IDIOTA!!

QUESTO E' UN OSPEDALE MILITARE! LA INVITO A COMPORTARSI DA UFFICIALE!
INNANZITUTTO LEI E' IL PRIMO MILITARE AD AVER SUBITO UN TRAPIANTO CARDIACO! DEVE SEGUIRE LE ISTRUZIONI DEL MEDICO!

AH AH AH
AH AH
AH AH AH!
AH AH!
HO CAPITO! SONO DIVENTATO UN NEGRO!
AH AH AH!

ORMAI NON POSSO PIU' TORNARMENE A CASA...
COME POTREI RIVEDERE LA MIA FIDANZATA MILLY?!

E' COME SE WILLY O'HARA...
...FOSSE GIÀ MORTO... UH...
UH...

QUANTE... QUANTE ALTRE PERSONE SANNO QUESTO?

HO MANDATO UNA LETTERA A CASA DI JOE...

ALLORA SOLO LA FAMIGLIA DI JOE...
...È AL CORRENTE DI QUESTA FACCENDA... OLTRE ALLE AUTORITÀ...
CAPISCO...

E FINALMENTE L'HO TROVATA IN QUESTA PATTUMIERA CHE CHIAMATE HARLEM!
DOPO ESSERE STATO RIMPATRIATO HO CERCATO DAPPERTUTTO LA VOSTRA CASA...

MA... ALLORA... È LEI L'UOMO A CUI JOE HA DONATO IL CUORE!

...IL CUORE DI MIO FIGLIO...
NEL SUO PETTO... STA BATTENDO...

LA... LA PREGO... ME LO FACCIA SENTIRE BATTERE...

AVANTI! DAMMI QUELLA LETTERA DELL'ESERCITO! SUBITO!
NON TI AVVICINARE! MI FAI SCHIFO!

PER... PER QUALE MOTIVO?
PER BRUCIARLA, SCEMO!

POTREBBE SALTARVI IN MENTE DI RICATTARE ME E I MIEI PARENTI CON QUELLA LETTERA... E UN FATTO DEL GENERE E' MEGLIO CHE NON SI SAPPIA DALLE MIE PARTI!
NON E' POSSIBILE! E' TROPPO CRUDELE!
BRUCIANDO QUELLA LETTERA NON ESISTERA' PIU' ALCUNA PROVA! POTRO' VIVERE COME UN BIANCO NORMALE!
TIRALA FUORI! DAMMELA!
E' PROPRIO QUESTA!
LE BASTA BRUCIARLA PER SENTIRSI MEGLIO?
NON E' COSI' SEMPLICE. MA ALMENO EVITO CHE VENGA FERITO L'ONORE DEGLI UOMINI DEL SUD...
ANZI... DI TUTTI I BIANCHI!
ORMAI E' TARDI, SIGNORE!
CHE VUOI DIRE?

LEI PARLA DI SANGUE PURO... DI SANGUE BIANCO...
MA EVIDENTEMENTE NON DIFFERISCE MOLTO DAL NOSTRO...

MI DISPIACE PER LEI CHE IL NOSTRO SANGUE LE FACCIA COSÌ SCHIFO, MA INDOVINI DA CHI VIENE TUTTO QUELLO USATO PER LE TRASFUSIONI NEI CAMPI DI BATTAGLIA!
DA CENTINAIA... MIGLIAIA DI NEGRI! NOI LO ABBIAMO VENDUTO ALL'ESERCITO! NON LO SAPEVA?

DOVE VUOI ARRIVARE?

COSA... IO...IO...

ORMAI IL SANGUE DI BIANCHI E NERI SI È MESCOLATO IN AMERICA ...MI DISPIACE PER LEI!
MA SE VUOLE, PUÒ ARGINARE I DANNI... DEVE SOLO FARE IN MODO CHE NON AVVENGANO PIÙ TRASFUSIONI... E LASCIAR MORIRE MOLTE PERSONE!

...

DICK

DONNA...

VUOI TOCCARE TUO FI-GLIO?

AVANTI! QUI C'È IL TUO JOE!

SENTI IL SUO CUORE... PRIMA CHE CAMBI IDEA...

CO-RAGGIO... MAMMA...

LO SENTI?

È CALDO... STA BAT-TENDO...

JOE... SONO IO...

...SONO LA TUA MAMMA...

LA RINGRAZIAMO...
STAMMI BENE... MAMMA!
TAP
TAP
SALVE! TI RICORDI DI NOI?
BANG
BANG
BANG
BANG
BANG
BANG
JOE!
FINE

PROSSIMAMENTE NELLA COLLANA

YAMATO SERIES

ORIGINAL ANIMATION VIDEO

VIDEO GIRL AI

Dal fumetto al disegno animato

In tre videocassette, disponibili in autunno, al prezzo di 39.900 lire ciascuna

Ai esce dal videoregistratore di Yota ed entra nel tuo

Attenzione!

Durante le mostre di fumetti, allo stand di Yamato, sarà praticata una eccezionale offerta: a chi acquista almeno una novità "Yamato Video" verrà rimborsato il biglietto d'ingresso alla mostra.
(Offerta valida per tutto il 1994)

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

DISTRIBUZIONE: **POLYGRAM ITALIA srl, VIA TENCA 2, 20124 MILANO**